

# IK

**AMIGA**  
**ATARI ST**  
**C64**  
**AMSTRAD**  
**SPECTRUM**  
**NINTENDO**  
**SEGA**  
**+ ALTRI...**

Anno III n.2  
K 25 FEBBRAIO 1991  
Lire 5000

## CYE

In omaggio la 2<sup>a</sup>  
parte del gioco di  
ruolo cyber



### MARIO 4

Il nuovo gioco  
dell'idraulico italiano più  
famoso nel mondo

## GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

### LA SALA GIOCHI DEL 2000

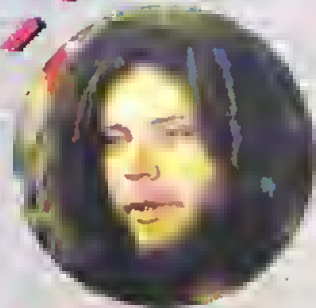
K prova a immaginare come  
giocheremo fra dieci anni

# GAME SWORLD



### GAME GEAR

Il portatile Sega ai raggi X



### INTERVISTA A JARON LANIER

Il "rasta" della Realtà Virtuale



### VIAGGIO SU MARTE

... con il nuovo Mondo  
di Ultima della Origin

**Glénat**

**35 RECENSIONI E ANTEPRIME:** 4D Driving • Midwinter II •  
Line of Fire • Carthage • Chase HQ II • Awesome • Robocop 2 •  
Hill Street Blues • Lightspeed • King Quest V • ecc.



# GEWA



## Master System



### 27000 INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA

Usa tutta la tua astuzia ed esperienza! La caccia è aperta per trovare il più grande tesoro della storia, il Santo Graal! Coni il tempo ti carica di sfuggire i peggiori nemici! Indy è in tuo controllo mentre lott per sopprimere uno stressante livello pieno d'azione!



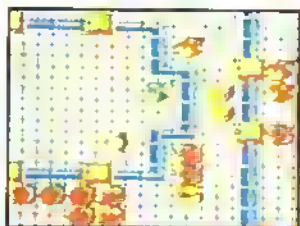
### 1013 MOONWALKER

Il mondo è in pericolo! Il maestro del crimine Mr. Big ha rubato il mondo dei bambini! Solo una persona, Michael Jackson alias Moonwalker può salvarli!



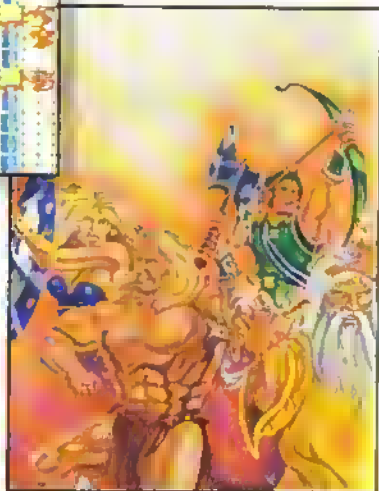
### 7066 PSYCHO WORLD

Luca e Cece sono gemelle e assistenti ricercatrici del centro ricerca ESP del Dr. Kravitz. All'improvviso ci fu un'esplosione nel laboratorio. I mostri che avevano per gli esperimenti scapparono e presero Cece con loro. Ora Luca deve combattere da sola per salvare la sorella. In questo gioco viaggerete attraverso un fantastico mondo di lusso e gioco mentre combatterete con ogni possibile tipo di mostro e macchina. Inizierete con i potenti basi ESP, ma lungo il percorso potrete più potere e forza. Usate bene i vostri attacchi ESP, ne avrete bisogno.



### 25006 DAUNTLET

Chiama la potente ascia di Thor, la spada tagliente di Thyra e la magia di Merlino o la rapida freccia di Questor nella conquista dei sotterranei delle tenebre. Un'ardua lotta con i mostri delle tenebre ti aspetta.



E ALTRE 15 ULTIMISSIME NOVITÀ CON I GIOCHI PIÙ AVVINCENTI

**FINALMENTE IN EUROPA  
IL FAMOSO FUMETTO!  
IN EDICOLA A L.4.500**









Cadaver: i Bitmap Brothers hanno pensato ai lettori di K e hanno preparato mappe e consigli per risolvere il loro ultimo gioco. Questo mese le istruzioni per risolvere il primo livello.

**AVVISO IMPORTANTE** La redazione di K ammette che il contenuto di questo numero potrà sembrare offensivo, o addirittura dannoso, per certe persone. Quelli di voi che pensano che le console portatili siano un segno della decadenza dei valori della gioventù potranno sentirsi offesi dai nostri servizi speciali sul Game Gear e sul Gameboy. Gli scettici, che negano la possibilità di viaggiare nel tempo, saranno invece risentiti dall'articolo su Gamesworld, mentre coloro che pensano che i capelloni siano dei buoni a nulla dovranno ricredersi quando leggeranno l'intervista a Jaron Lanier. Siete stati avvertiti. Tutti gli altri possono invece prendersela comoda e farsi una buona lettura...

## Sommario

### SPECIALI

#### 15 UN MONDO DI GIOCHI

K immagina come sarà il futuro dei videogiochi.

#### 19 HYPERNARRATIVA E REALTÀ VIRTUALE

Le frontiere tecnologiche si allargano. Intervista a Jaron Lanier, l'hypernarrativa esce dagli scaffali e un viaggio nell'Egitto virtuale.

#### 22 ATTREZZO OA GIOCO

Il Game Gear, il nuovo walkgame della Sega.

#### 26 VIAGGIO SU MARTE

Direttamente dagli States: un reportage esclusivo su sul nuovo gioco della Origin ambientato sul pianeta rosso.

#### 47 RUOLI CYBERNETICI

La seconda e ultima parte del gioco di ruolo CYB.

### DA GIOCARE

#### 29 PROVE SU SCHERMO

Ecco *Robocop 2* e *Chase HQ 2*. E in più *Prince of Persia*, *Awesome*, *Toyota Celica*, *Lightspeed* e l'ennesima caramellosa puntata di *King's Quest V*.

#### 61 NUOVE VERSIONI

Questo mese ce n'è per tutti (o quasi). Amiga, ST e PC. Più uno speciale data disk.

#### 63 CO

L'esclusiva rubrica di K dedicata ai prodotti su CD vi parla di *Cornucopia*, un nuovo sistema che sfrutta al massimo la tecnologia digitale.

#### 75 TRICKS 'N' TACTICS

Tutto quello che volevate sapere ma non avevate il coraggio di chiedere con particolare attenzione per *Captive*, *Cadaver* e *Neuromancer*.

### REGOLARI

#### 7 K-NEWS

K In Giappone, il ritorno del Laser Disc, *F29 Retaliator* atterra su PC e giochi su cartuccia anche per Amiga.

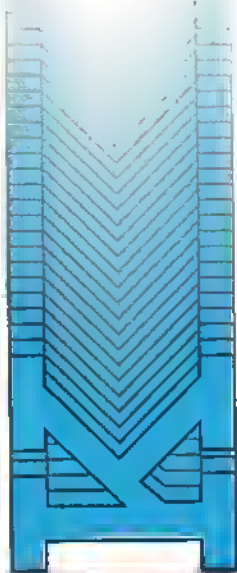
#### 13 K-BOX

Chi più ne ha, più ne scriva.

#### 89 PAGINE GIALLE

Dentro il Gameboy, il Frame Grabber e il prepotente ritorno della K-Borsa.

King's Quest 5: 256 colori, 7 megabyte e tonnellate di Liala. Andate in punta di piedi a pag. 50.



FEBBRAIO 1991



Il simbolo di fama per i migliori giochi del 1990.

### COVER STORY

Si cerca sempre di stare al passo della tecnologia più avanzata, ma questo è ridiolo! Una sala giochi del 1999? In questi cronoscuola no, a Jaron Lanier un viaggio nel tempo sulle scale di una sala giochi del futuro. Così, annuncia il rapporto del nostro inviato: GamesWorld è un parco del futuro che può essere visitato, ma che, in realtà, è solo una tecnologia già esistente.

Pilota! se ti sei stancato di correre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

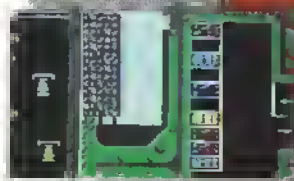
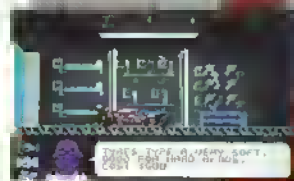
# PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO



Versione C-64

Versione Amiga



**PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI**

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso



Distribuito in esclusiva da SOFTEL

- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE



## Il mio primo Sony

**La Sony, casa giapponese leader del settore elettronico, ha prodotto una nuova serie di prodotti per i più piccoli.**

**L'Atari sta cercando di recuperare il tempo perduto e ha annunciato una serie di nuovi titoli per il Lynx che dovrebbero apparire nei prossimi mesi anche da noi. Si tratta di: 720°, 1° e 2° Runner, Portland, Ninja Golden, S.T.U.N., Runnet, Cyberball e Pa-ghiter. Dopo la recente uscita di cinque nuovi titoli, si può finalmente dire che le cose per questo console cominciano a farsi interessanti.**

La Sony ha lanciato tre oggetti creativi denominati "My First Sony". Il computer grafico costa 25.000 yen (circa 240.000 lire) e si collega ad un normale televisore. I bambini possono produrre qualsiasi tipo di disegno semplicemente premendo il tasto che riproduce le forme ed il colore desiderati e poi manipolare questa immagine su schermo utilizzando il joystick lucopoliato nella tastiera. Questo computer può essere visto come l'equivalente elettronico del quaderno per disegnare dei bambini.

Gli altri due oggetti della Sony sono apparecchi per produrre degli effetti sonori speciali (90.000 lire) e per alterare elettronicamente la propria voce (50.000 lire).

Non esiste motivo per cui questi prodotti non possano essere distribuiti fuori dal Giappone (con alcune modifiche al computer). Può essere che siano in mostra al Salone del giocattolo che si svolgerà a fine gennaio a Milano (in quella data la saprete già visto che al sarà già svolto, ma i tempi del giornale sono quelli che sono).



Chi ha detto che bisogna essere un bambino per divertirsi con questa cosa?

## Carrier Airwing

La US Gold sta per iniziare il lavoro di conversione per i computer da casa dell'ultimo coin op della Capcom *Carrier Airwing*, un altro sparatutto sullo stile di *UN Squadron*, che sta ottenendo un grosso successo nelle sale giochi.

Nel gioco dovete combattere e portare a termine 10 missioni all'ultimo sangue per distruggere l'arma finale. Lungo il percorso dovete attaccare l'arsenale e il forte del nemico, e volare in diagonale a bassa altitudine vicino a una autostrada e verticalmente in una vallata.

*Carrier Airwing* comprende anche combattimenti aerei da mozzare il fiato sopra città, vallate, deserti ed oceani. Fortunatamente, è possibile scegliere tra tre caccia diversi.

Rick Fard di New York è il pilota dell'F-14 Tom Cat. Fard si classificò al primo

posto nel corso "Top Gun" della Marina americana, ed è lottissimo nel combattimento aerei. L'F-14A Hainel è pilotato da James Roy della Louisiana, membro del "Bluc Angels", che sarebbero le Frecce Tricolori americane. Le capacità di guida di Roy gli garantiscono un vantaggio sia nel combattimento aereo che con i nemici di terra. E in fine, Mark Olson si libra nel cielo su di un A-6E Intruder. Precedentemente leader di una squadriglia della Marina americana, Olson è conosciuto per la sua capacità di lanciare una bomba ovunque e in qualsiasi situazione.

*Carrier Airwing* dovrebbe essere disponibile per il vostro computer prima della fine del '91. La US Gold deve ancora decidere chi convertirà il gioco.

## SNACK RUSSI

Una società americana (e di dove se no?, NdR) dell'Illinois, di nome Salerno, ha lanciato sul mercato un nuovo snack basato sul famoso rompicaipo sovietico. Che sia il cibo giusto per fare il record a *Tetis*?

I *Tetis Crackers*, uno snack burroso e leggero, hanno la forma delle "pedine" di *Tetris*. Non contengono conservanti né aromi artificiali e hanno un basso concentrato di grassi.

La Salerno vende anche dei ciaccolatini Super Mario Bros. 3 ispirati, ovviamente, al personaggio dell'omonimo gioco di piattaforma della Nintendo.

## Dragon's Lair su Gameboy

La Moveltime, una nuova edichella del panorama videoludico, sta per mettere in commercio la versione per Gameboy di *Dragon's Lair*.

Le versioni per ST e Amiga di questo gioco di Don Bluth, furono acclamate dalla stampa specializzata e dai videogiocatori come un capolavoro grafico ma mancante della giocabilità necessaria, e quando furono crollate le versioni per 8-bit ci furono dei cambiamenti sostanziali per avviare a questo van tanto trascurabile difetto.

La versione per Gameboy sarà la stessa che apparve a suo tempo sul CPC con una miriade di sequenze arcade e rompicapo da risolvere per la gioia dei giocatori. Dovrebbe essere in vendita in Inghilterra alla fine di febbraio.

## Cartucce per l'Amiga

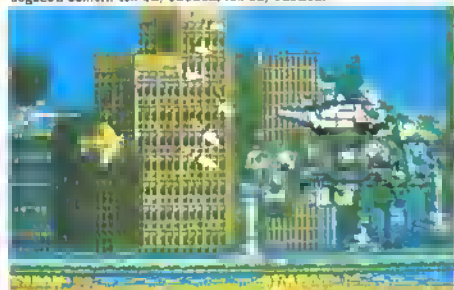
La Software Business crede di aver trovato il modo per sconfiggere definitivamente la piaga della pirateria. Si dice infatti, che sta lavorando alla realizzazione di giochi su cartuccia per il gioiello di casa Commodore. Il prezzo previsto dovrebbe essere di circa 30 sterline (più o meno 60.000 lire), e le cartucce andrebbero inserite, per quel che riguarda l'A500 e l'A1000, nello slot dell'espansione di memoria. Per l'A-miga 2000, saranno disponibili i nuovi titoli anche su dischetto.

Un'inclinazione di questo tipo può essere esclusivamente imputata alla sempre maggiore pressione che le case di software imprimono verso lo studio di metodi che preservino i loro diritti dal disastroso crollo che la pirateria ha sul loro bilancio.

## Expo '91 per Amiga

Dal 23 al 24 di questo mese, si terrà a Milano presso l'Hotel Executive in Viale Don Sturzo, 45 (MM2 Garibaldi), una mostra mercato dedicata alle applicazioni professionali dell'Amiga. Si parlerà di DTP, animazione, multimedia, musica e naturalmente anche di giochi.

Per maggiori informazioni è possibile telefonare alle segreterie ai seguenti numeri: tel. 02/510661; fax 02/510192.

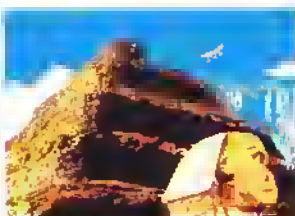


Dovrete stare ben attenti anche se il Tom Cat ha "noce vite".



Il combattimento con il cattivo del secondo livello.





Sono già state vendute mezzo milione di copie di *Mighty Bombjack* per il NES

## Jack colpisce ancora!

La forte Consolide ha reduplicato un simulatore di golf interattivo su grande schermo per i giocatori che vogliono migliorare il proprio gioco senza andare su un campo da golf. Il simulatore è basato su di un sistema a laserdisc, che permette di cimentarsi in nuovi percorsi virtualmente poco costosi.

L'Elite sta realizzando il seguito di *Bombjack*, la conversione di successo del coin op della Tecmo. Il titolo sarà *Mighty Bombjack* e avrà 17 livelli o circa 250 schermi di azione. "Il primo *Bombjack*, realizzato nel 1986, o il suo seguito *Bombjack 2* del 1987, furono al primo posto delle classifiche per diverse settimane, e realizzando *Mighty Bombjack* ci diamo da poter fare lo stesso," dicono all'Elite.

Così toccherà al possessori di Amiga, ST, PC e C64 dire se l'Elite ha ragione (o torto) quando *Mighty Bombjack* sarà in vendita. Dovrebbe uscire per l'inizio di febbraio.

## Tornano i giochi su laserdisc

Con una mossa inaspettata, l'American Laser Company ha realizzato un nuovo gioco da bar su laserdisc che si chiamerà *Mad Dog McCree*.

La tecnologia del Laserdisc ha fatto la sua prima apparizione alla fine degli anni 70, quando la Pioneer lanciò negli Stati Uniti il primo sistema con video disco per il pubblico. Fu subito seguita da altre società e dal loro sistema, come il Laservision della Philips. Era nato il video digitale.

La prima generazione di videogiochi su laser disc, tipo *Dragon's Lair* e *Space Ace* di Don Bluth, furono realizzati agli inizi degli anni ottanta. Sfortunatamente, nonostante fossero inizialmente molto popolari, la loro tecnologia primitiva li rendeva poco affidabili e presto svanirono dalla scena dei giochi da bar. La American Laser Company spera di eliminare questi inconvenienti utilizzando una tecnologia più avanzata nel suo nuovo laserdisc.

*Mad Dog McCree* è un gioco ambientato nel vecchio Far West, e comprendo sparatrice tra cowboy nel corral, nei saloon e nell'ufficio dello sceriffo. Il ruolo è quello dell'ultimo irriducibile pistolero della città. Per un migliore effetto visivo *Mad Dog McCree* può essere giocato su di uno schermo di 70 pollici.

L'Atari Games, produttrice di *Paperboy*, *Hard Drivin'* e *S.T.U.N. Runner*, ha ottenuto i diritti per l'Europa del gioco da bar. Nessuna società ha, per il momento, richiesto i diritti per un eventuale conversione per computer o console.



*Retaliator* sarà davvero il simulatore di volo più veloce per PC?

## Retaliator atterra su PC

Il simulatore di volo della Digital Image Design e della Ocean a cui sono stati attribuiti, dalla stampa specializzata, innumerevoli consensi, dovrebbe essere disponibile per PC entro la fine della primavera. E non preoccupatevi, il "piccolino" sarà veloce e addirittura migliore delle sue precedenti versioni.

Abbiamo un 386 o 20MHz e il gioco gira a 30-40 frame al secondo," ci dice Martin Kenwright della Digital Image Design. "Il rallentamento massimo si posiziona su 10 frame al secondo, e questo quando si sorvola un agglomerato urbano complesso con più di sei caccia che cercano di abbatterci". Stupelcente, *F-29 Retaliator* gira su un normale PC Amstrad come su Amiga.

La Digital Image Design ha avuto dei problemi piuttosto insoliti sviluppando la versione PC... si muove troppo velocemente, perciò hanno dovuto fare di tutto per rallentarla. "Vola davvero!" sorride Kenwright.

I possessori di PC avranno qualcosa di più in combio dei loro soldi, rispetto a chi possiede altri computer, dato che il mondo è più dettagliato di quelli dell'Amiga e dell'ST. "Abbiamo creato un'ambientazione migliore, con più alberi, fiumi, ecc." spiega Kenwright. La versione per PC di *F-29 Retaliator* è stata programmata da Jason Brooke, che in precedenza aveva già lavorato con il musicista elettronico Dave Whittaker. "È stata il suo primo lavoro di grande livello, e se l'è cavata decisamente bene".

Sarà possibile collegare due PC insieme e combattere testa a testa con un amico o il con il capo ufficio? Il collegamento a due è eccezionale, afferma Kenwright, "è la prima volta che viene implementato un com-link a frame compensati". Teoricamente, questo permette a possessori di due diversi PC di giocare tra loro alla pari. Chi ha un 8MHz non verrà abbattuto facilmente da chi ha un 386, o meno che non sia un pilota migliore. "È stata difficile da programmare, ma è valso la pena avere due macchine collegate con un cavo".

Questa volta la Digital Image Design ci ha promesso un gioco meraviglioso. "È la versione migliore di tutte. Ogni particolare interagisce con gli altri, dai sistemi radar a quelli relativi alle armi," dice Kenwright. Dovreste trovare *F-29 Retaliator* sugli scaffali dei negozi per la fine della primavera.



TOP DANCE  
1 ALL TOGETHER  
NOW - THE FARM  
2 MINAY AFRO -  
HAPPY MONDAYS  
3 LORICIST - THE  
SCIENTIST

Sembra che i ladri stiano usando il sacco d'orazione per rubare console e computer dei negozi della catena inglese Dixons. Quelli che i ladri usavano il liquido ricco di vitamine nel sistema elettronico si sapeva che il negozio senza dubbio sono fantasmi, ma qui si sono cose non si fanno.





La Imageworks descrive Predator 2 per computer come "un fantastico gioco con scorrimento orizzontale in 3D che cattura tutta l'azione e il terrore del film."

## Predator è tornato, più letale che mai

Vede il calore del corpo. Sente l'odore della paura. Caccio per sport. Uccide per piacere. È Predator. Il potente alieno è tornato in un thriller di fantascienza grazie al 20th Century Fox, e la Imageworks ha osato il compito di realizzarne il gioco per tutti i formati.

Il seguito del film che vedeva come protagonista l'uomo più muscoloso d'Eniopo, Arnold Schwarzenegger, ha come ambientazione la Los Angeles dell'immediato futuro. Mike Harrigan, un poliziotto di L.A. Interpretato da Danny Glover (co-protagonista con Mel Gibson di "Arma letale"), investiga su di una serie di misteriosi omicidi nel contesto di un violento scontro tra bande di Colombiani e Glomaciani per il controllo del racket della droga.

Nel gioco della Imageworks, assumerete il ruolo di Harrigan in uno shoot'em up sulla stile di Op.Wolf. È possibile scegliere tra quattro tipi diversi di arma da fuoco, tipo un fucile a pompa o un lancio-giavolite, piuttosto che lo solido Magnum 44. Il gioco, strutturato su quattro livelli, è ricostruito sulle scene del film, come ad esempio il massacro della metropolitana e il mattatoio in cui avviene il confronto finale tra Harrigan e Predator. "Predator 2 è uno miscelo esplosivo di azione con stupefacenti effetti speciali mai visti prima sul grande schermo, noi vogliamo catturare lo stesso azione e il divertimento di questo sicuro successo cinematografico" dicono alla Imageworks. Il gioco e il film (quest'ultimo nella versione originale in inglese) dovrebbero uscire in aprile. Il gioco sarà disponibile per Amiga, Spectrum, PC, C64, ST e CPC. Lo Arc Developments (Forgotten Worlds) sta creando il codice e Stephen Hopkins ("Nightmare 5") è il regista del film. Il primo film di "Predator" era stato convertito in videogioco dall'Activision e la System 3 nel 1987. I fan dei fumetti americani di "Allen vs Predator" saranno felici di sapere che l'Activision sta preparando un gioco di questa fortunata serie per il Nintendo. Si dice anche che sia in progetto un film di "Allen vs Predator".

## K in Giappone...

- Le code di videogiocatori frustrati sono aumentate enormemente fuori dai negozi giapponesi dopo il lancio del Super Famicom della Nintendo. Gli ordini riguardanti questa nuova console hanno già superato i due milioni di pezzi. Sfortunatamente, sembra che la Nintendo sia in grado di produrre solo 300.000 esemplari al mese fino a Marzo. La presentazione del Super Famicom al pubblico americano è prevista per l'inizio di settembre. A quando l'importazione ufficiale in Italia?

- "Rimane una sola bomba. Esploderà alle 7 in punto di questa sera. Non toccatela! Ripeto gli ordini: Catturate la Russian Fog. Questo è il solo modo per evitare di essere affondati. Quest'ordine è definitivo". Così comincia Nostalgia, il nuovo

gioco di strategia arcade della Takara giapponese. La storia inizia a bordo di una nave passeggeri a vapore che sta attraversando il nord atlantico nel 1907. Nostalgia è piena di intrighi e rompicapo da risolvere. Disponibile per X68000, al costo di 118.000 yen (circa 100.000 lire) e sarà completo di uno CD audio d'introduzione. Chi è a conoscenza del segreto della rosa rosa?

- I fan giapponesi di Populous potranno comprare un compact disc che riproduce tutti gli effetti sonori del gioco. Sfortunatamente, la Bullfinch (creatori di Populous e Powermonger) non vedrà un soldo di royalty a causa di un'ingiusta legge sul copyright e le licenze.

- La Capcom, la società giapponese



autrice di giochi da bar quali Commando, Ghosts 'n' Goblins o Strider, è entrata nelle quotazioni della borsa azionistica di Tokyo.

- Immagini di Andrew Fletcher, Martin Gire e Alan Wilder del Depeche Mode appaiono in un'avventura su CO-ROM per il computer giapponese PC-8801SR. Mirrors, questo è il nome del gioco, include personaggi del Dorian Gray e del programma di Max Headroom. Il gioco costa 9.800 yen (poco più di 80.000 lire). Sarà in seguito convertito anche per FM Towns.

- La Home Data sta convertendo per l'FM Towns della Fujitsu uno dei giochi da sala più "pallosi" di sempre. Marble Madness, ritenuto da molti giocatori il miglior gioco da bar della Atari. Sarà presto disponibile anche per Sharp X68000 e PC-9801.

- I lavori riguardanti la versione per Super Famicom di Powermonger sono appena iniziati. Una delle migliori case giapponesi, l'Imageneer, si è accollata l'onere di convertire l'ultima superlativa creazione della Bullfinch. L'Imageneer ha già realizzato le versioni di Populous e di Sim City per Megadrive.

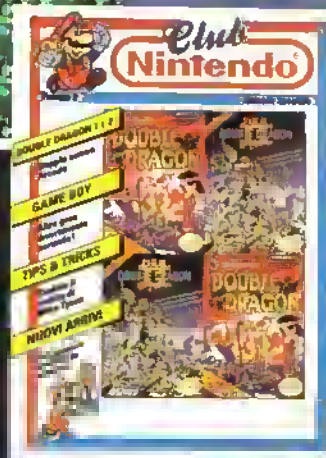
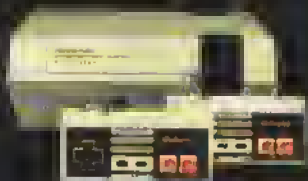
Grazie ai nostri amici della ASCII Corporation per il loro aiuto.



# NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



Chi scopre il trucco è più dritta: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mondate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutta per diventare sari e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dal mille scanti!



Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

DATA DI NASCITA \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

LOCALITÀ \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_  
(di un genitore per i minorenni)

ed esempio - può essere compreso in meno di 10K. I giochi fatti con 3DCK possono essere molto grandi.

#### AZIONE VIRTUALE

Una volta che si è definito un mondo e stabilite tutte le condizioni del gioco, si possono usare le altre opzioni del programma per generare un modulo che giri da solo. L'incentive non chiederà nessuna royalty per i giochi prodotti usando il sistema, quindi non c'è ragione per cui non dovremmo vedere alcuni eccellenti embienti 3D "fatti in casa" sul mercato.

I giochi creati usando il sistema possono essere ancora più impressionanti grazie all'abilità di 3DCK di importare file grafici (ad es.: Immagini Deluxe Paint o Neo-Chrome), che possono essere utilizzati per creare una "cornice" attorno alla finestra sul vostro mondo. Ancora meglio, 3DCK può creare schermate dinamiche come tabelle del record e barre d'energia, ed è infine possibile configurare parti della cornice come pulsanti di comando per consentire al giocatore di muoversi all'interno dell'ambiente, raccogliere oggetti e via dicendo. Volendo, potrete usare 3DCK per creare un simulatore di volo in 3D solido (piuttosto lento però!).

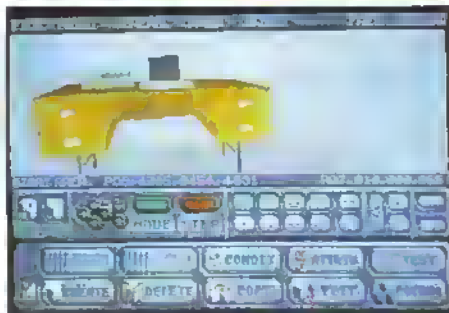
In termini di sonoro, oltre a fornire una gamma di effetti sonori di default, il programma consente di caricare suoni campionati. Inoltre, un suono può essere associato a un oggetto o a un'azione cosciché, ad esempio, sparando a un oggetto non solo si genera una sequenza d'esplosione animata ma si richiama anche l'effetto sonoro appropriato.

La velocità non è il punto forte di 3DCK: più complessi saranno i mondi creati, più lentamente girerà il programma, ma detto ciò possiamo assicurarvi che è veloce quanto molti dei prodotti in 3D attualmente in commercio. Inoltre, ci sono altri modi per far sì che la frequenza di quadro sia il più alta possibile - colorando alcune facce degli oggetti come trasparenti, ad esempio, cosciché il procedimento di rendering sia accelerato.

3DCK dovrebbe uscire in Aprile. I prezzi non sono ancora stati comunicati, ma sicuramente non sarà un programma economico.



La gang della Incentive (in senso orario da sinistra) il boss Ian Andrews, i programmatori Kevin Parker (in piedi) e Paul Gregory e il grafico Eugene Messina (seduti). Gli uffici della Incentive sono a Aldermaston.



La versione Amiga di 3DCK. È meglio che ci dia un'occhiata per decidere se la al caso voglia prima di spendere i vostri sudati risparmi. Questa foto è stata scattata all'interno di una viletta disegnata dal team di programmazione. Sì, POTETE aprire quei cassetti e guardarci dentro.



Sembra che tra breve verrà realizzato in America un film che avrà come protagonista il famosissimo Mario della Nintendo. Il ruolo di Mario, che gli americani suppongono sia un idraulico italiano di Brooklyn, verrà interpretato dal poliedrico Danny DeVito.



la vera rivista del 2000 (avanti Cristo)  
IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE





3DCK su Amstrad CPC. Una vera e propria "impresa" per una versione a 8-bit.

## Mondi fai da te

**Presto sarà possibile costruirsi il proprio universo animato in 3D con il nuovo 3D Construction Kit della Domark/Incentive...**



Ian Andrew, capo della Incentive, tiene in mano una sfera di cristallo virtuale creata con 3DCK e dimostra la potenza del modo colore "trasparente".

Non c'è dubbio, questa potrebbe essere la più eccezionale utility per creare giochi mai pubblicata. Non solo consente di creare moduli autonomi completi di animazione a possibilità di creare soprattutto, rompicapo da risolvere e labirinti da esplorare, ma sarà possibile farlo in 3D, utilizzando un sistema ancora migliore del Freescape!

La Incentive ha già pubblicato in passato altre due utility per creare giochi: GAC e STAC. GAC è stato il primo creatore di avventure grafiche completamente integrato, e STAC faceva la stessa cosa, ma con molte più funzioni, sull'Atari ST. Comunque, entrambi avevano un difetto: si potevano creare soltanto delle avventure e quindi erano svantaggiati rispetto a prodotti come AMOS della Mandarin o Shoot-Em-Up Construction Kit della Palace che potevano essere utilizzati da non-programmatori per produrre giochi di tipo più convenzionale.

Non esistono problemi di questo genere con 3D Construction Kit. Quando la Incentive lanciò il suo sistema a 3D so-

tido Freescape sotto forma di Driller, a cui seguirono altri titoli tra cui il vendibilissimo Castle Master, dimostrò da subito una particolare bravura nella creazione di mondi in 3D. Ora hanno messo tutto il loro know how, cioè le loro risorse, in 3DCK, dando la possibilità a chiunque di costruirsi un universo tridimensionale, e a un livello ancora superiore di quanto fosse possibile col Freescape. E soprattutto sarà disponibile per Amiga, ST, PC o anche per i formati a 8-Bit.

### LEGO PER VIDEOGIOCHI

È possibile creare, editare e manipolare forme poligonali solide in 3D tramite un pannello di controllo "user-friendly". È possibile generare o combinare triangoli, cubi, esagoni e pentagoni per formare poligoni più complessi o irregolari, ciascuno dei quali ha una posizione e uno stato propri nell'ambiente tridimensionale così creato. Inoltre, a tutti gli oggetti possono essere associati condizioni di animazioni, consentendo così di creare un vero e proprio gioco.

Al di sopra del pannello di controllo c'è una finestra sul mondo che si sta costruendo. Ci si può spostare per questo mondo durante il processo di editing, sia per esaminare quello che si è fatto o per aggiungere/editare altri oggetti. Ad esempio, potete aggiungere un cubo che apparirà proprio di fronte a voi. Quindi potete rimpicciolirlo, ruotarlo, stirarlo, insomma modificarne la forma finché è come lo volete. Poi lo collocate nella posizione desiderata, gli date un nome (rende più facile modificarlo in seguito) e magari gli appoggiate sopra un triangolo a mettere alcuni rettangoli a lato per farlo apparire come una casa. Benché si sia limitati all'uso di poligoni regolari, è possibile infatti combinare diversi elementi a usare un'opzione "trasparente" per creare alcune complesse strutture di gioco.

3DCK è un sistema molto potente a consente di creare ambienti che sono molto più dettagliati e complessi di quelli, diciamo, di Castlemaster. Un altro grosso punto a favore di 3DCK è che è molto efficiente a livello di memoria. Gli oggetti occupano solo qualche byte e anche un mondo molto complesso - una casa con stanze e mobili,

# MATRIX

**Commodore**

**CITIZEN**  
COMPILED PRINTERS

**PC TRUST**  
**DISCHETTI MITSUBISHI**

AMIGA 500 APPETIZER L. 750.000  
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 155.000  
ESPANSIONE INTERNA 2 Mb PER AS500 L. 360.000  
SCHEDA ATONCE 286 PER AS500 L. 488.000  
ACTION REPLAY L. 170.000  
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 85.000  
SYNCRO EXPRESS PC L. 175.000  
SCHEDA SOUND BLASTER L. 398.000

**DISK 5.25 (MINIMO 100) L. 650**  
**DISK 3.5. (MINIMO 100) L. 750**

**DELUXE PAINT III L. 140.000**

**...E ALTRI APPLICATIVI AMIGA IN ITALIANO**

**Vendita per corrispondenza**

Telefonateci o scrivete per avere il nostro listino

**VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232**

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!  
PER LE PRIME 5 TELEFONATE  
STAMPANTE CITIZEN 124D 24 AGHI L. 550.000

**LUCASFILM**  
GAMES

# NIGHT SHIFT



ECCO LA CARRIERA  
CHE AVETE SEMPRE  
SOGNATO!



GIOCHI IN ITALIANO  
DISPONIBILI PER  
PC · AMIGA · ATARI ST  
C64 · C.e.D. · AMSTRAD



# ECLIPSE

**Che si tratti del miglior gioco mai prodotto per una console portatile? Il nostro inviato indaga...**

**S**tagliger il arrivo sull'Amiga nel 1988 e diventò un classico. Il simulatore di volo fantascientifico della Argonaut Software, che ottenne un K-Voto di 927, mischiava strategia e sparatutto, ma la caratteristica più impressionante era la sua coloratissima grafica in 3D solido. Questi poligoni sono ancora oggi, a due anni di distanza, lo stato dell'arte. Quindi è impossibile poter trasferire immagini simili sul display monocromatico del Gameboy, vero? Calma e gesso, se ne sta occupando la Argonaut in persona...

Eclipse è uno sparatutto strategico spaziale dotato di una grafica 3D velocissima e dettagliata. "Volevamo fare Starglider sul Gameboy," conferma Jez San - il boss della Argonaut Software oltre che autore dello Starglider originale, "il Gameboy e il NES non sono stati progettati per far giocare giochi in 3D. Far funzionare un gioco in 3D sul Gameboy è davvero una grande impresa," dichiara orgoglioso San.

Nel gioco si guida un carro armato a cuscino d'aria sulla superficie di un pianeta alieno, con l'obiettivo di eliminare nemici a raccogliere cristalli. Nella prima missione basta distruggere un carro alieno e raccogliere due cristalli. In seguito le missioni diventano progressivamente più complesse e difficili da completare. Nel gioco finito ci saranno probabilmente una ventina di missioni.

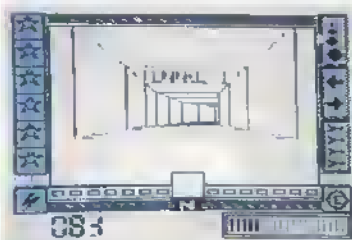
Fra le comode "espansioni" del carro ci sono tre moduli armati intercambiabili, scudi e un indicatore di prossimità a raggio variabile. Quest'ultimo permette di trovare l'oggetto più vicino, i mazzi nemici, i cristalli, il radio-segnalatore della propria base o la base stessa. In aggiunta a questo si può accedere a una

mapa costantemente aggiornata, scorrevole in otto direzioni e con tre livelli di ingrandimento.

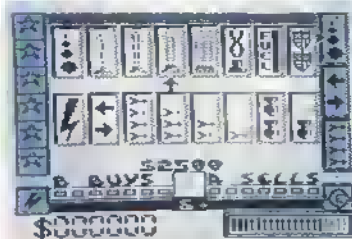
I soldi offrono dei vantaggi. Per ogni alieno polverizzato si riceve un premio in danaro - che viene usato per comprare armi migliori. Tornando alla base si possono fare riparazioni ai rifornimenti e si ha la possibilità di vendere a comprare armi - che vanno dalla Palla di Fuoco di Energia da 50 dollari all'Arma Finale da 5000 dollari. I più avventurosi potranno anche penetrare nelle basi aliene per comprare strane apparecchiature extraterrestri.

In Eclipse ci sono 20-30 navi aliene, fra cui carri armati, cubi, una spacia di culla di Newton, l'uccello Starglider e una strana cosa che sbatte le ali. Queste cose avranno un nome definitivo tra qualche giorno," dice San, facendo un sospietto compiaciuto. Per rendere le cose ancora più complicate, in giro per il pianeta circolano delle piante che depongono uova dalla quale fuoriesce di tutto - sia amici che nemici. Quando si termina una missione si entra in un sottogioco dove si viaggia lungo una serie di corridoi tunnel tridimensionali verso la missione successiva.

Eclipse è stato programmato da Dave Cuthbert e impiega oggetti progettati da Danny Emmett. "Stiamo spingendo l'hardware al massimo," proclama San, "Eclipse può andare sino a 25 quadri al secondo, anche se sono più probabili velocità di gioco intorno ai 10 quadri. Il nostro sistema 3D è molto potente - abbiamo trasformato il codice primario dal genitore a 16-bit." La Argonaut utilizza un sistema di sviluppo personalizzato soprannominato 'Ramboy'. "È il nostro



Il labirinto a tutta velocità. Questo sottogioco è superiore a ogni altro labirinto in 3D attualmente disponibile su Gameboy.



Una bella lezione di armi... Palla di Energia, Laser Singolo, Laser Doppio, Laser Singolo Continuo, Laser Doppio Continuo, Cannone Warthen (lo strugge tutto), Carbonate, Scudi, Arma Finale, Indicare la Direzione, Missili a Ricerca Automatica (da uno a quattro) e Smart Bomb (una o due).

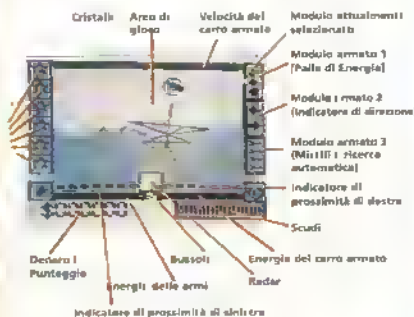


GLIDER SUL NES: Starglider più Battaglione 1. 2D Defender sulla console Nintendo. La Argonaut vola sopra il pianeta, comandando una delle quali nascono uccelli, bipedi e serpenti - che trascinano sulla superficie spuntando valano. Il nostro compito è di proteggere i bipedi degli uccelli che minacciano di scendere in picchiata i portali via - quasi come in Defender. La armi del nostro carro armato su cuscino d'aria comprendono cubi di energia, missili a ricerca automatica a bomba intelligenza. Vari oggetti da raccogliere, cancellati il trasporto e persone armi addizionali forniscono a ulteriori possibilità di gioco e un'opzione per due persone a schermo diviso mantiene sveglia l'attesa. C'è poca strategia, data che sembra che i possessori di NES vogliono solo adrenalina nei loro giochi. Gher sul NES conti le velocità immagini in 3D che girano a un massimo di 30 quadri al secondo (15 quadri al gioco). Il sistema grafico è di Carl Graham, Pi e i Wrenes ha realizzato il sistema 3D il gioco. I Danni Emmett ha fornito la progettazione degli oggetti. Siamo in la versione sulla versione Amiga e 57 di Starglider II, mentre Graham ha programmato in passato Mini-Office per vari formati. "Vogliamo che sia al loro divertimento," dice San.

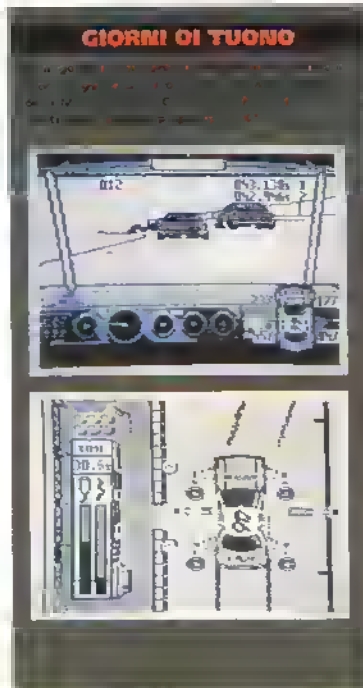
segreto - si tratta del kit di sviluppo più innovativo in circolazione e costa solo 5000 sterline. Quando abbiamo chiesto se programmare il Gameboy sia simile allo scrivere giochi per lo Spectrum, San ha messo in chiaro che il lato tecnico delle cose è strettamente riservato.

Cuthbert al momento sta inserendo il codice di interfacciamento per l'opzione di sparatutto Iesta-4-1-1 tra due giocatori. Ci verrà un altro mese di prova e rilaschi prima che il gioco sia pronto.

La Argonaut è composta da 15 programmatori e 2 grafici spinti in un piccolo locale nella zona nord di Londra. San mi ha salutato dicendo, "Poi piacere, solitamente il fatto che la Argonaut non è solo Jez San, ma un gruppo vero e proprio - tutti contribuiscono in qualche modo a ogni gioco prodotto".



L'area di gioco di ECLIPSE è orientata su un cielo a tetti e i tetti in montagna e scorrimento a una replica della Terra.



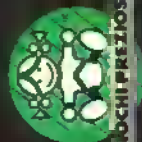


# SEGA®

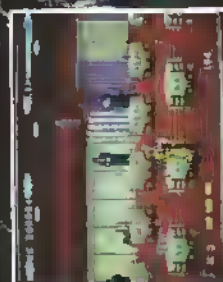
Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed ovvini, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.

## 16-BIT

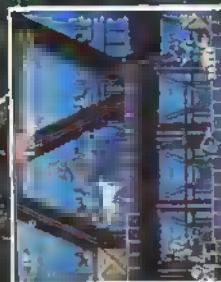
Il sistema  
SEGA MEGA  
DRIVE 16  
bit include  
nella confezione, il controller pad e la  
cassetta "ALTERED  
BEAST".



GIUGUETTARI



1014 DICK TRACY



1114 SHADOW DANCER



1014 RUSTEN DOUGLAS NUOVA BOX



1081 ARROW FLASH

SEGA®

# MEGA DRIVE®

PRESENTS

# LA STORIA INFINITA II



CINEVOX  
RELEASE



© 1989 Warner Bros.  
all rights reserved.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma  
Tel. 06/7231811 Tel/Fax 06/7231812

DISPONIBILE PER:  
Amiga, Atari ST, PC  
(VGA, EGA, CGA e  
Hercules), C64, Spectrum  
e Amstrad.

# Benvenuti a...

**L'**anno è il 1999. La località è il sud dell'Inghilterra. O il litorale adriatico. O la Costa Brava o decine di altre località nel mondo. Il luogo, in tutti questi posti, si chiama Gamesworld\* ed è un parco dei divertimenti che può sembrare incredibile, ma che, in realtà, impiega delle tecnologie già disponibili oggi. In effetti, si sarebbe potuto costruire già nel 1991, ma nessuno ci pensò. Peccato, perché è dimostrato che si tratta di una delle innovazioni più riuscite nel campo del tempo libero dopo i casinò.

La costruzione di Gamesworld è cominciata nel 1997, finanziata da una società fondata appositamente dalla Maelstrom Gigagames Euro Inc. Il concetto originale fu sviluppato dalle Sezioni Progetto di Ace (filiale di Tokio) e di K (filiale di Porto Cervo) e i primi due complessi Gamesworld sono stati completati in diciotto mesi al costo previsto (€) di 420 milioni di ECU. Il complesso "inglese" si trova nel centro di Welwyn, proprio dietro al Ministero della Computer Graphics, quello "italiano" su una piattaforma galleggiante al largo di Rimini.

## UN MONDO DI SOGNI

Nelle intenzioni dei progettisti, Gamesworld vuole essere un paradiso per i giocatori che non si accontentano di un'altra partita a Robocop 6. Sin dall'inizio si decise che il complesso dovesse offrire scenari dedicati per TUTTI i giocatori: non solo per i gamepunk o i cyberfanatic, Streghe, combattimento, simulazione, logica... persino sentimentalismo - volevamo assicurarci che chiunque si potesse sentire a casa propria a Gamesworld.

Purtroppo, il finanziatore ci ha imposto di incorporare una sezione "per adulti" (il "Pornverso"), ma ciò andava contro i desideri dei progettisti e (a giudicare dalle proteste) del pubblico. Questo aspetto inaccettabile del cybergioco verrà regolamentato da apposite leggi entro la fine dell'anno.

Ma cosa ha da offrire Gamesworld? Vale veramente le pene di sborsare 20 ECU all'ora? Giudicate voi...

## MONDI DENTRO MONDI

Ciascun Gamesworld è dotato di otto centri-scenari, tutti collegati al Salone Centrale, ognuno dei quali è dedicato a un particolare tipo di gioco (vedi i vari box nelle pagine seguenti). Ogni



centro ha in cartellone diversi scenari ogni settimana e comprende l'Area delle Cabine (dove siedono i singoli partecipanti al gioco), la Cupola (una zona monitorizzata impiegata generalmente per gli incontri dal vivo) e i Robos - androidi che commentano o prendono parte all'azione.

Quando si arriva a Gamesworld bisogna depositare 20 ECU nella macchina IDC dell'ingresso principale. Queste unità esaminano tramite laser il vostro aspetto somatico e lo incidono su una cartella magnetica, detta Smart ID, che si tiene dello sportellino in basso. Se non viene fuori, provate e dargli una botte.

La Smart ID è dotata di ricevitore e CPU, e fu sviluppata originariamente in Giappone nel 1989. Delle dimensioni di una carta di credito, ha una memoria di 250K e può trasmettere/ricevere dati fino a un massimo di 30 metri. Viene usata per registrare i vostri crediti a Gamesworld (vedi sotto), insieme alle situazioni di gioco (per tutti gli scenari), i dati personali, i dettagli medici e il codice fiscale (inserito per legge). L'immagine olografica permette di ottenere un'identificazione visiva quando necessario - ricordate che la scheda NON è trasferibile. La vostra Smart ID rimane di proprietà del Gamesworld e la si può restituire in qualsiasi momento in cambio del 50% del deposito fatto.

**Questo pezzo si basa su un articolo pubblicato su K124. Grazie a particolari accordi con la nostra casa editrice lo abbiamo trasmesso mediante un fax temporale per sottoporlo alla vostra attenzione. Questo, o gente del 1991, è il futuro dei giochi. E non è solo un sogno, come state per scoprire...**

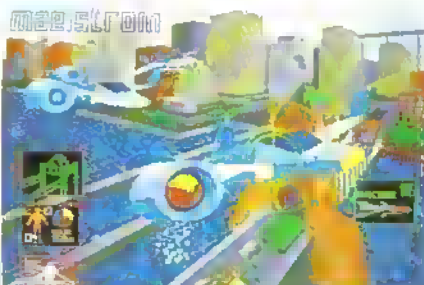


Questa foto è stata presa da un intermedio cyberpaziale dello scenario Eurocenter di Warworld (vedi le altre foto). Il giocatore sta apprendendo la strada lungo via Aosta in direzione dei vecchi uffici di R, ora quartier generale della Divisione Propaganda del Commissariato Europeo.



Ora si può entrare nel Salone Centrale. La carta verrà letta automaticamente al momento dell'ingresso e vi verranno inserite le condizioni attuali di Gamesworld e le opzioni che vi permetteranno di partecipare a uno scenario.

Il Salone, come le Cupole (vedi le didascalie dell'illustrazione principale) all'interno di ogni centro-scenario, vengono monitorizzate costantemente da un sistema Iper-IMME basato sul



**Eurocrash:** l'Europa è nella morsa di una lunga e aspra guerra civile. Questa foto mostra una scena della battaglia di Londra del 2040, alla quale hanno partecipato 200 giocatori del vivo e 150 giocatori d'eccezione in un arco di 48 ore. Il giocatore sta compiendo un attacco al suolo sul Tower Bridge inseguito da due caccia Honda degli Eurocrash.

L'apparecchiatura sviluppata dalla Subjective Technologies in California (di cui K ha parlato nel numero 17 del lontano 1989). Dei sensori a infrarossi uniti ad apparecchiature di identificazione a laser seguono i vostri movimenti all'interno del complesso e registrano ogni incontro sulla carta.

## IL TEMPO È DENARO

Gamesworld è diviso in otto centri-scenario. Giocare, o meglio, partecipare, costa 20 ECU all'ora, che vengono dedotti dal deposito sulla vostra carta non appena varcate la soglia di un centro-scenario.

Quindi, una volta passate le Robomacchine, latemi assegnare la cabina al più presto possibile. Tutti gli scenari, come gli sportelli per l'acquisto dei crediti nel Salone Centrale, sono aperti 24 ore su 24. Alla fine di ogni partita cercate di lasciare la vostra cabina nella stessa condizione in cui vorreste trovarla e ricordate che non è possibile dormirci dentro.

Per favore, ricordate che Gamesworld non si assume alcuna responsabilità per morti o sguainamenti, a meno che queste non siano direttamente imputabili a negligenza da parte dei suoi impiegati. Ogni cabina è dotata di un pulsante Paramedico. Usatelo per chiamare aiuto se sentite un dolore al petto, difficoltà respiratorie o avvelenamento acuto da adrenalina.

Sul Menu Murale vengono mostrate costantemente le informazioni riguardanti gli scenari disponibili in ogni momento, insieme alle informazioni per la prenotazione che comunicano il numero delle cabine libere. Ricordate che oltre ai giocatori in cabina ci sono dei posti limitati per i giocatori da casa - vediamo in questo articolo. Scegliete con tranquillità, entrate, e divertetevi...

## DIETRO LE QUINTE...

Qui negli uffici della Mindstorm multipiaiamo i complessi scenari che danno vita a Gamesworld.

Un coordinatore dirige ogni team di sviluppo e assegna i compiti ai progettisti, al laboratorio software e all'art studio. I progettisti sono selezionati con attenzione per ogni progetto in modo di fornire un'ampia gamma di idee - un gruppo al lavoro per il "Warworld" solitamente comprende uno storico, due o tre romanzieri, un progettista di giochi, un fisico e un comune giocatore di Gamesworld scelto a caso. Nel laboratorio software usiamo un modulatoro tridimensionale unito a generatori scritti in un linguaggio della quinta generazione per sviluppare il codice che fa funzionare il gioco. Il nostro art studio è, forse, il migliore in circolazione. La maggior parte dei nostri artisti sono ecuatori in tutti i lavori che direttamente in un ambiente cyberspaziale. Venite nei nostri studi, non vedrete altro che persone che indossano visori a getti d'acqua e si muovono facendo segni con le mani.

## NINJAWORLD

Il Ninjaworld offre la possibilità di sviluppare degli itmi ego di enorme potenza e di mandarli a combattere contro gli altri partecipanti. Le cabine permettono un controllo su gigantesche macchine robotizzate che vengono configurate dal giocatore durante le sessioni di allenamento e combattimento. I dettagli della configurazione vengono registrati sulla vostra carta personale. La Cupola viene monitorizzata continuamente da un sistema Iper-IMME e viene usata per sviluppare delle manovre di combattimento fisico che vengono poi "apprese" dalla controparte meccanica del giocatore. Se decidete, ad esempio, che l'unico modo per sconfiggere un Mechmako è di usare un calcio diretto alla gola, il possono inserire i movimenti richiesti eseguendoli di persona (limitatamente) sul pavimento della Cupola ed editando poi la sequenza nella propria cabina prima di combattere.

I Cyberfanciulli sono di aspetto, di maniera e sesso diversi. Hanno in comune un'ossessione: gli incontri nel cyberpiano - e, altrettanto, non sempre di tipo romantico.

Questo camerino del Romanceworld è in realtà un gamepunk travestito (i gamepunk sono gli hacker di Gamesworld ricomparsi in versione cartina ID contraffatta).



Un visitatore regolare del Portiverso. È il tipo di giocatore al cui interno violenti i meno.

## GIOCATORE DA CASA



Per partecipare non è necessario andare in Gamesworld di persona. Comprimi affittate un Gameslink e potete prendere parte ad ogni scenario tranne Fantasyworld. I giocatori da casa hanno tutti diversi da quelli dei partecipanti dal vivo: interagiscono spesso con i giocatori di Gamesworld, guadagnando anche dei soldi.

## PDRNIVERSO

Meno se ne parla e meglio è. Al momento è chiuso per via di problemi tecnici dovuti ad attività non autorizzate da parte di un cyberfanciullo che aveva ottenuto accesso al Livello 42. Anche se costretti dai nostri finanziatori a sviluppare questo centro, non piangeremo quando entreranno in vigore le "proposte di legge" recentemente presentate al Parlamento Europeo che renderanno illegali questi scenari.

Presso la Cupola di ogni centro il servizio dei Robos. Sono ai droni controllati da un computer e integrati in diversi ruoli in cinque scenari. Considerate una sorta di "comparsa" - forniscono opinioni e informazioni ai riguardanti il loro e occasionalmente possono anche partecipare.

Alcune cabine sono state progettate da Dave, le cabine possono essere molto diverse e in alcuni di questi centri si trovano nella versione di un centro in cui il tempo dello scenario è relativo a un dato momento. Questa cabina è stata modificata per riflettere a Mezzogiorno al fine - lo scenario qui tempo tra tutti quelli che sono stati in carriera a Fantasyworld, in cui i giocatori partecipano in una dimensione spaziale in una "città virtuale" sul filo di Mezzogiorno.

## CABINA CYBERCAVALLO



## FANTASYWORLD

Questo centro-scenario vi dà la possibilità di soddisfare i vostri sogni più folli. Le cabine sono stati concepiti e progettati per avere la massima flessibilità e a come risultato l'interattività meccanica degli scenari è un trionfo ridotta. In compenso, gli scenari di Fantasyworld comprendono lunghe parentesi nel cyberpiano, mentre la Cupola viene realizzata dall'Iper-IMME per seguire l'interazione dei numerosi partecipanti coinvolti in giochi di ruolo dal vivo. I Robos assumono diverse identità in vari punti degli scenari. Per via dell'infasi sull'interazione umana, in questo mondo i giocatori da casa possono collegarsi solo come osservatori.

Gamesworld è diviso in otto centri. Ogni centro può "montare" diversi scenari ed è dotato di hardware dedicato ai diversi stili di gioco.

## SPORTSWORLD

Sportsworld assomiglia a Ninjaworld quanto Crimeworld a Strategyworld. I due centri sono molto simili, ma gli scenari sono completamente diversi. Anche Sportsworld usa la Cupola per permettere ai giocatori di perfezionare dal veri gesti atletici. Gli scenari riguardano tutti gli sport più importanti e anche qualcuno molto particolare. Il più popolare è Bloodball - una stralissima ristura di Kick Off e a Karete Kid 5.

## BANCONE DELLE ARMI EXTRA



## IL MONDO DELLA STRATEGIA

Alcuni di noi preferiscono sviluppare le nostre offensive con più calma a metodo di quanto consentano gli scenari Warworld o Ninjaworld. Gli scenari di Strategyworld posseggono cabine molto accurate con numerosi comandi a possibilità di monitoraggio. Come la Warworld, la Cupola funziona da enorme schermo che cambia configurazione a seconda dello scenario. I Robos a bordo campo fungono da ommatatori a informatori, a a volta (molto raramente!) danno notizie di vitalità (portanza, la Strategyworld i giocatori da casa possono giocare un ruolo più vasto che non negli altri mondi.

## COMING SOON DRAGONFIRE

Il salone Centrale è "virtu" monitorizzato costantemente grazie a un potente sistema per HDTV. Se l'utente è seduto al computer può sicuramente osservare da un angolo videoregistratore di tutti i giochi più che sono presenti in tutto il mondo. Per i giocatori che vogliono giocare in questo mondo, è necessario che si registrino al sistema di programmazione del loro video.

## IL MONDO DEI SENTIMENTI

Oveatata una Barbara Cybercartland: Le cabine di Romanceworld sono decorate con gusto in rosa ed equipaggiate di Pettegolefoni, Inucatrobol a Carismatroni. Lo scenario in cartellone, Royal Wedding, vi sfida ad allevare la vostra condizione sociale tra gli altri giocatori sino a farvi tirare verso la camera da letto della Principessa Ci (o, per le giocatrici, del Principe Dario). La Cupola serve da luogo d'incontri dal vivo per i Romeo e Giulietta più impazienti! I turni di scenario durano cinque ore - alla fine di ogni ciclo suona una marcia auziale.

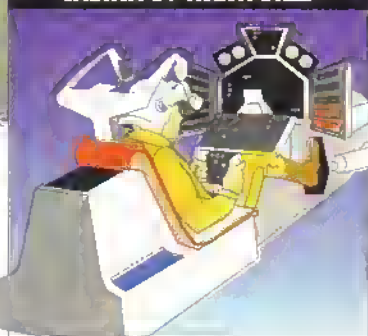
*Note:* Per la base alla legislazione sulla Realtà Virtuale, alcune sequenze di Romanceworld non sono accessibili ai minori di 16 anni. Per i giocatori che desiderano giocare al Livello 10 sono obbligatorie le tute complete in lattice di gomma.

Le cabine (vedi le altre alle stradi) sono razzialmente le si che in ogni centro ma vengono proprio da essere configurati per i diversi scenari.

Il Nucleo Centrale contiene anche il Banco Modern. Questi banchi tendono a frammentarsi (vedi illustrazione) ai giocatori da casa. Permettono anche di mandare e ricevere messaggi e di comunicare alle taglie con altri complessi. Game world in tutto il mondo.

Ogni centro è dotato di Cupola - un'area separata riservata all'azione dal vivo. La Cupola di Warworld è più piccola delle altre perché funziona solo da schermo gigante. In Crimeworld, Fantasyworld e Romanceworld, invece, occupa metà del centro e viene usata per l'interazione dal vivo. La Cupola Interattiva vengono monitorizzate da sistemi (per-innere) (vedi il testo principale).

## CABINA DI WARWORLD



## WARWORLD

Le cabine di Warworld danno un controllo totale dalla macchina da guerra dello scenario. La Cupola di Warworld è principalmente dedicata a una mappa del campo di battaglia in continuo aggiornamento, mentre i Robos fungono da inviati dal fronte. I giocatori da casa partecipano come "spie", penetrando nei sistemi strategici della lobby dei giocatori per vendere informazioni agli altri giocatori in cambio di crediti da utilizzare dal vivo a Gamesworld.

La cabina di Warworld è particolare perché può essere modificata in parte dall'utente stesso. I giocatori possono acquistare delle espansioni nel Salone Centrale che vengono lavorate in Italia e nella macchina aumentandone il potenziale bellico. La progettazione dell'hardware della cabina è opera della Neo-Konka e i circuiti di controllo sono della Elare International. Durante il gioco possono verificarsi incontri nel cyberspazio, ma i giocatori possono entrare in qualunque momento dedicandosi ad un po' di Attività Extra-Velocitaria (EVA).

## IL MONDO DEL CRIMINE

Simile a Strategyworld, ma i turni di gioco sono molto più brevi, e di solito non durano più di una settimana (per gli scenari di terrorismo internazionale o di avasione), e spesso addirittura solo sei ore - nelle investigazioni più convenzionali ma molto più intense su casi di omicidio. Gli scenari qui sono sempre misteriosi e gli altri fanno affrontare ai giocatori complesse simulazioni di attività criminali e terroristiche.

L'entrata principale di Gamesworld conduce il cliente a una macchina distributrice di carte magnifiche personali. Nessuno può entrare senza.

Suggestivo ...

# Swords & Galieons

... ti attende nell'Arcipelago dei Coralli Rossi,

... con il suo popolo di navigatori, pescatori e commercianti.

Un popolo una volta felice, prima che arrivasse Varisco, un avventuriero senza scrupoli che saccheggiò e sottomesse tutte quelle terre, imprigionando e torturando quelli che cercarono di opporsi.

**L**i tuo compito : conquistare l'isola del Teschio dove un incantesimo tiene prigioniera la tua regina.

**U**n vero capolavoro di strategia ed azione con grafiche molto dettagliate e suggestive.

**C**on Swords & Galieons puoi esplorare porti, commerciare cibo e armi, assumere o licenziare equipaggi, trasportare passeggeri, cercare tesori e assaltare vascelli nemici.

"Un gioco che riesce sapientemente a legare elementi di strategia, avventura e arcade ..... Sicuramente un buon gioco che vi terrà occupati parecchio tempo." 'K' gennaio 91.

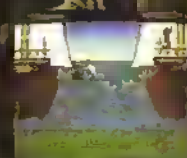
Ora disponibile per Amiga.



pirati in vista



fuori i cannoni



all'arrembaggio



il commercio

**L**a confezione contiene : 3 dischi, programma e manuale in italiano ed una mappa dettagliata dell'arcipelago.

idea



**D**r quasi tutti il termine virtuale è come il prezzemolo. Tutti ne parlano, ma molti lo fanno a sproposito. Sembra che se non è virtuale non vale niente. Ma che sta succedendo?

Succede che ci troviamo davanti ad una delle più grosse mode della tecnostoria più recente e poiché K è stato in parte responsabile per averla lanciata in Italia, abbiamo pensato che sarebbe stata una buona idea il cercare di definire esattamente cosa intendiamo quando parliamo di realtà virtuale (RV). Dopo tutto, a giudicare dalla descrizione sopra riportata, ormai si abbatte col termine realtà virtuale anche uno sparafuoco in 3D. Invece, risalendo in tema, un concetto del genere non dovrebbe sopravvivere alla prima ondata di attacco.

Quindi ci siamo rivolti a una fonte sicura: il Dott. Myron Krueger, l'uomo che ha inventato il termine realtà virtuale. L'abbiamo incontrato alla conferenza 'Inertainment '90' a New York...

## IL PASSATO VIRTUALE

L'esperienza RV inizia dal lontano 1966 quando un tizio di nome Ivan Sutherland sviluppò per la prima volta un elmetto-visore che consentiva a un utente di esaminare una 'stanza virtuale'. Quattro anni più tardi, Krueger stesso le fondamenta dell'esperienza virtuale col suo concetto di 'Videoplacement' (videoluogo) che cercava di coinvolgere l'utente in un'esperienza manipolata dal computer.

'Gli elmetti-visore sono molto ingombranti e fin dall'inizio io ho scelto un approccio completamente differente,' spiega Krueger. 'Gli esseri umani non stanno evolvendosi, mentre la tecnologia dei computer sta evolvendo più in fretta di qualunque altra tecnologia della storia. Quindi, è evidente che l'interfaccia dal computer deve essere l'uomo stesso - qualunque adattamento è destinato a diventare obsoleto in un paio d'anni.'

L'approccio di Krueger, quindi, è sempre stato quello di evitare di disegnare congegni di input ancora più complessi, come il Dataglove della VPL, ad esempio. Uno dei primi sistemi da lui disegnati fu realizzato nel 1971: Krueger costruì un 'pavimento sensoriale' con centinaia di congegni di monitoraggio o sensori collegati a un computer. Questo pavimento formava la base di una sala di interazioni diverse: poteva essere configurato come una tastiera musicale oppure combinato con un labirinto su schermo che la gente doveva superare camminando sul pavimento.

L'elmetto-visore di Sutherland e il pavimento di Krueger tornano la due fondamenta complementari della realtà virtuale - si potrebbero chiamare rispettivamente approccio 'macchinoso' e approccio 'libero', il lavoro di Sutherland si è evoluto fino a concretizzarsi in stazioni di lavoro come l'unità della W Industries (vedi l'articolo sul numero del mese scorso) e in prodotti come quelli della VPL e della Sensa8. Il pavimento di Krueger ha ispirato creazioni quali l'Existential Funhouse della Subjective Technology e il sistema Mandala della Vivid Effects.

È probabile che queste due direzioni di ricerca RV continueranno su strada separata per un bel po' di tempo, Krueger ammette che



Il lavoro di Ivan Sutherland, che risale a circa 25 anni fa, ha dato vita ad un serie di ricerche sulla Realtà Virtuale, ciascuna basata sulla filosofia "macchinosa". Nella foto il sistema VPL in azione...

# NUOVI MONDI

**K continua il suo viaggio nel futuro con una definizione di Realtà Virtuale, un'intervista con Jaron 'Cyberspace' Lanier, un'occhiata ad un nuovo sviluppo nel campo della narrativa interattiva e un viaggio in un Egitto Virtuale...**

il suo approccio, che non prevede hardware ingombrante a consenta all'utente di muoversi liberamente all'interno di spazi sensibilizzati, richiede un livello di tecnologia quasi utopico. Quali dall'approccio 'macchinoso', ad ogni modo, possono argomentare che una tecnologia altrettanto utopica potrebbe produrre almetti-visore o congegni simili che siano appena percettibili dall'utente. Alla fine è probabile che in futuro i due approcci si incontreranno virtualmente a metà strada.

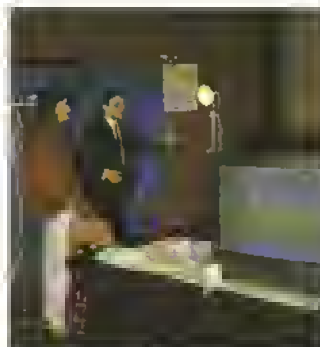
## VIRTUALE O NON VIRTUALE

Nel frattempo, Krueger ci ha fatto un grosso favore. Ha trovato una definizione di 'realtà virtuale' che crediamo possa stabilire una volta per tutte dai confini per questo tipo di esperienza a far capire che cosa è 'virtuale' e che cosa non lo è.

Parlando del suo pavimento sensoriale ci ha detto: 'L'ho fatto in quel modo (usando dei sensori) perché non volevo che il computer ri-

cevasse input dall'utente. Volevo che percepisse l'utente. Inizialmente, non pensavo affatto a un utente, pensavo a un partecipante a un'esperienza.'

OK, a questo punto si potrebbe argomen-



Il concetto di esperienza virtuale 'libera' di Krueger ha dato vita a sistemi come il Mandala della Vivid Effects, che combinava video a computer per farli vivere un'immagine. Krueger sperimentò il suo approccio sviluppando un sistema che coinvolgeva gli utenti in una battaglia su schermo con 'scritta vivente' già nel 1969.

tare che qualunque vecchio gioco in 3D sia un'esperienza alla quale tutti possiamo partecipare, ma ciò è un errore. La chiave sta nell'uso dei termini "input" e "percezione" da parte di Krueger. Input è qualcosa che l'utente fa deliberatamente - premere un pulsante, trarre la leva di un joystick, muovere un mouse. Quando state fermi, il computer non riceve nessun segnale. In un sistema RV, anche quando l'utente sta fermo, il computer continua ad essere inondato di informazioni sulla sua posizione nello spazio, sul battito cardiaco, sul movimento degli occhi, o su qualunque cosa il sistema sia predisposto a monitorizzare. Questa continua percezione, o coscienza dell'essere umano, è ciò che fa la differenza tra un sistema RV nel quale potete vivere/partecipare e un ambiente 3D che usate/controllate.

OK, ora abbiamo definito i termini della questione. Non dovrebbero esserci più problemi né lettere di lettori confusi, quindi tenetevi pronti per un articolo esclusivo sul futuro della Realtà Virtuale nei mesi a venire.

# PIONIERE VIRTUALE

La nostra corrispondente da San Francisco, Kay Wolfley, ha incontrato il pioniere del Cyberspazio, Jaron Lanier, alla Conferenza CyberArts di Los Angeles, dove l'uomo in datasuit con una ventiquattrore virtuale ha presentato una relazione sull'argomento del giorno...

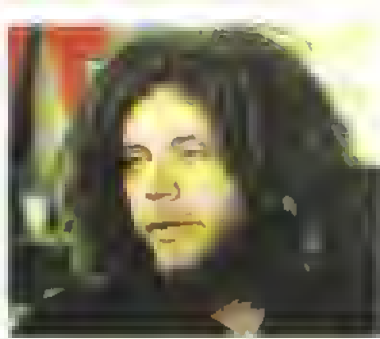
È stato come entrare nell'hotel labirinto di "Shining", tranne che la cyberdebbre era l'unico spirito che vagava per le stanze. Prima ancora di passare l'ingresso, mi sono trovata davanti sei punk, di età tra i 16 e i 20 anni, che sembravano in missione. Destinazione Cyberspazio. In qualche modo, sembrava come se una cyberstrada di San Francisco fosse stata teletrasportata in questo hotel nel mezzo di Los Angeles. Molto surreale.

Dopo aver curiosato tra gli stand, toccando di quando in quando qualche sedia o altri oggetti per ricordarmi di essere lì fisicamente e non virtualmente, mi sono fatta coraggio e ho avvicinato Jaron Lanier della VPL Research. Lanier è una persona molto enigmatica - assomiglia a un "Hobbit Rastafarian", così almeno lo descrivono altri giornalisti. Ma dimentichiamoci il suo aspetto, eh? È semplicemente così com'è e ha delle maniere cordiali e una passione per quello che fa, che non si ritrovano in nessun manager. È come

una ventata d'aria fresca

Alla fine, in stile veramente virtuale, ci siamo ritrovati a fare l'intervista all'aeroporto di Los Angeles, dove Lanier stava suonando un flauto di legno mentre aspettava che fossero espletate le formalità d'imbarco per il volo che l'avrebbe portato in Austria per una conferenza. Guardando la lolla che correva verso i cancelli e i check-in, ci chiedevamo quanti altri erano in volo per disseminare informazioni e quanto avremmo dovuto aspettare prima di poter "viaggiare virtualmente" così da non soffrire più di jetlag.

K: Secondo il Wall Street Journal, Jim Clark della Silicon Graphics avrebbe detto di te e dei tuoi la-



Jaron Lanier della VPL Research. OK, è un capellone. E allora? Siamo seri...

vorò che "si trastulla con dei giocattoli..." e il settimanale Time ha citato il presidente di una "ditta di computer graphics" secondo il quale "promette cose che non potrà mai realizzare". Cosa ne pensi di questi commenti negativi?

JK: Beh, dopo aver parlato con Jim Clark a proposito di questa faccenda, credo che non parlasse da un punto di vista razionale. Infatti il suo commento è strano per due ragioni. Primo, i giocattoli a cui si riferisce sono le macchine prodotte dalla sua società: secondo, negli ultimi dodici mesi gli ho fatto guadagnare un mucchio di soldi... Per quanto riguarda la citazione apparsa su Time, credo che un citato anonimo sia una non-entità che è o così insignificante o così impaurito da non voler rivelare il proprio nome. Cosa puoi dire di una persona del genere? Mi piace la critica costruttiva e penso che sia molto importante, ma questa roba mi sa tanto del tentativo di un giornalista di fare carriera.

K: Oltre a te e a Eric Gullichsen della Sense8, Autodesk, ecc. chi sono i protagonisti della Realtà Virtuale?

JK: Al momento ci sono centinaia di posti nel mondo. C'è un tentativo molto coordinato in Giappone che coinvolge un mucchio di società. L'Euro-pa è più lenta ma ci sono diversi gruppi europei piuttosto interessanti (tenete d'occhio K...). Non credo che esistano sperimentazioni in cui non vengano usati, almeno in parte, nostri prodotti, e includo anche i giapponesi. La Fujitsu sta lavorando a un sistema basato sui nostri componenti. Abbiamo anche un accordo con la Matsushita.

Bisogna citare anche i programmi di lavoro accademici. Negli Stati Uniti sono in corso grossi progetti sulla realtà virtuale all'Università del Nord Carolina, al MIT e all'Università di Washington, e progetti minori in diversi altri atenei. Personalmente, includerei tra i protagonisti Ivan Sutherland, che è ancora vivo e merita di essere considerato uno dei padri della faccenda. Poi Henry Fuchs all'Università del Nord Carolina, Tom Furness, prima con l'Air Force e ora, sono molto contento di poterlo dire, all'Università di Washington; David Zeltzer al Media Lab del MIT... e molti altri.

K: Ha letto che hai promesso lo sviluppo di sale a Realtà Virtuale? Sai di qualcuno che ci sta lavorando?

JK: Sì, no. Comuniceremo qualcosa molto presto.

K: Già voce che qualcuno sta sviluppando Tequilavente di una workstation Silicon Graphics su scheda da inserire nel Mac.

JK: So di almeno venti società che stanno cercando di lavorare a questo progetto e almeno altre venti che non vale neanche la pena di contattarle. Non è un segreto. Ad ogni modo, i prodotti su scheda in sviluppo per Mac non sono in grado di fornire la stessa potenza delle macchine Silicon Graphics che noi usiamo. Saranno in grado di emulare soltanto il livello più basso di quelle macchine.

A questo punto, è arrivata la carta d'imbarco e Lanier si è avviato al controllo passaporto. Grazie per averci concesso un po' del suo prezioso tempo.

## ZIO D'AMERICA

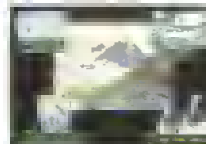
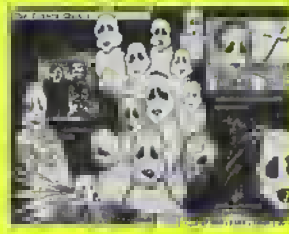
zio Buddy, lo zio d'America che non avete mai conosciuto è deceduto recentemente, purtroppo, ma vi ha lasciato come eredità il contenuto del suo hard disk...

Questo è lo scenario di un nuovo lavoro di "hypernarrativa" di John McDaid dal NY Institute of Technology. McDaid ci ha inviato alcuni file del dall'hard disk dello zio Buddy, creato usando varie applicazioni, insieme con la seguente nota:

Uncle Buddy's Phantom Funhouse è un'opera di hypernarrativa che tenta di creare quello che Stuart Moulthrop ha definito "testo a oggetti". Invece di raccontare la storia attraverso una narrazione, Phantom Funhouse cerca di raccontarla tramite un ambiente. Il lettore riceve una lettera da un avvocato (si deve aprire il file "Lettera dell'avvocato"), la quale spiega che uno scomparso scrittore di fantascienza gli ha lasciato, per una qualche ragione, il contenuto del suo hard disk (appunti, mappe, documenti scritti con un word processor, album di foto, progetti in corso, ecc.) oltre ad alcuni fogli a diverse audiotape contenenti della musica.

Spetta al lettore decidere quale collegamento, se ne esiste uno, aggrappa con questo "Zio Buddy" a quale storia, se ne esiste una, sia "raccontata" dall'insieme dei documenti elettronici.

Prossimamente pubblicheremo un articolo più dettagliato sul lavoro di John McDaid.



## EGITTO VIRTUALE!

Black Dog Productions è un piccolo gruppo multimediale noto, probabilmente, per il programma PD "Fractal Factory". Ora il programmatore

Ken Downia, il tastie-

rista Ed Handley e il bassista/percussionista Andy Turner stanno dedicandosi alla creazione di ambienti elettronici. "Il nostro obiettivo", spiega Downia, "è quello di sviluppare e colonizzare degli ambienti sintetici creati col computer". Il primo potrebbe essere "Virtual Egypt", che presenta un tour turistico su sfilo nella terra dei Faraoni, ma senza il pericolo dei turisti che si portino via un pezzo di piramide. Se vi interessa un video pilota della loro cyber esplorazione potete richiederlo direttamente alla società. L'indirizzo è: Black Dog Productions Ltd, Thameswharf Studios, Rainville Road, Londra, W5 9HA.

# ARMOUR-GEDDON



## ARMOUR-GEDDON

**Post-Discesa:** un'entità di potere impazzito vuole controllare il pianeta terra. Esso sviluppa un'entità d'energia che intende proiettare sulla terra.

Tu selezioni e controlli fino a sei diversi uccelli tu li in una valle in una corsa contro il tempo per scavare e distruggere le linee di potere nemiche ed eventualmente eliminare il generatore di potenza.

Costruisci il tuo arsenale raccogliendo le risorse nemiche per aiutare lo sviluppo e creare il tuo nuovo sistema bellico.

Il gioco offre una sofisticata opzione due giocatori che rende il combattimento lento e lento ancora più veritiero.

**ARMOUR-GEDDON:** strategia e simulazione unite alla perfezione.

Screen Shots dalla versione Amiga.

Disponibile da febbraio per Amiga a L. 49.000

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

75% POSITIVE





Dalla foto potete vedere le dimensioni dell'ultimo ritratto della tecnologia del divertimento elettronico da asporto. Le ragazze non è inclusa, le batterie forse

I produttori giapponesi di console hanno molla fiducia nella "teoria del walkman" applicata al divertimento elettronico portatile. Se fate una visita al vostro formidabile preferito di curiosità elettroniche nel centro di Tokio potete comprarvi un gameboy della Nintendo, un Lynx dell'Atari, un PC Engine GT (Turbo-Express) della Nec e già anche un Game Gear della Sega... l'ultimo arrivato nella squadra delle console tascabili. Come esce dal confronto con gli altri portatili?

Il Game Gear Sega è una console nera e filante con schermo al centro, joystick, due pulsanti di fuoco e uno di "start" nella maniera ormai classica dei portatili. Come dimensioni e peso si piazza a metà fra il Gameboy e il Lynx. Il peso è ragionevole (570 grammi) e le dimensioni sono di poco superiori ad una videocassetta VHS. L'architettura interna è simile a quella della console Master System a 8-bit, ma non può utilizzarne le cartucce-gioco.

Sei batterie sbloccano alimentano uno schermo a cristalli liquidi retro-illuminato a colori da 3,2" con una risoluzione di 480x146 che utilizza contemporanea-

COLUMNS, un colorato aggiornamento del rompicapo d'azione tipo Tetris



La console portatile a colori Game Gear della Sega... 4096 colori, quattro canali audio e sintonizzatore TV opzionale.

# PICCOLO

## GAME GEAR NIGHT TECH

**SCHERMO:** LCD retro-illuminato da 3,2"  
**RISOLUZIONE:** 480x146  
**COLORI:** 16 colori su schermo da una tavolozza di 4096  
**SONORO:** 3 canali audio in stereo (PSG) e un generatore di rumore.  
**DIMENSIONI:** 103x210x38 mm  
**PESO:** 570 gr  
**FORTE:** prese per cuffia, trasformatore da 9V, ingresso "espansioni" esterne  
**COMANDI:** joystick a otto direzioni, due pulsanti di fuoco, comandi volume/luminosità  
**ALIMENTAZIONE:** sei batterie stile (o trasformatore esterne da 9V).  
**PREZZO:** 19800 yen (circa 200000 lire)  
**GIOCHI DISPONIBILI ADDESSO:** Super Monaco GP, Columns, Pengo.  
**GIOCHI PRESTO DISPONIBILI:** Wonderboy, G-Loc, Pro Baseball '90, Dragon Crystal  
**PREZZO MEDIO DEI GIOCHI:** 3500 yen (circa 35000 lire)  
**ESPANSIONI OPZIONALI:** sintonizzatore TV, cavo per collegare due Game Gear per sfida testa-a-testa, cavo d'uscita audio con due prese cuffia stereofoniche, alimentatore, cavo per collegamenti all'accendisigari dell'auto

mente 16 colori da una tavolozza di 4096. Un potente altoparlante interno sintonizza in stereo su tre canali audio PSG (più un generatore di rumore). Se non si vogliono inlustrare i collegi pendolari si possono inserire delle cuffiette da "Walkman". Le cartucce si infilano in una fessura nella parte posteriore della console.

Il Game Gear ha una serie di accessori opzionali fra i quali un sintonizzatore TV, un cavo per collegarsi a un altro Game Gear per delle sfide testa-a-testa e una serie di possibilità di alimentazione come un alimentatore da 9V e un cavo che permette di collegarlo all'accendisigari dell'auto.

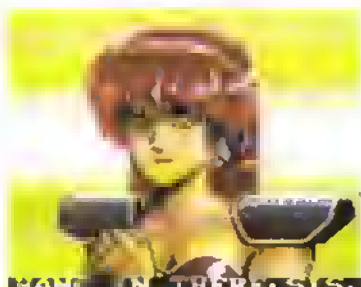
Ma la caratteristica più impressionante della nuova macchina della Sega è il suo bassissimo prezzo. In Giappone si può comprare un Game Gear per soli 19800 yen (circa 200000 lire). Provate a confrontarlo ai prezzi ufficiali italiani di 149000 lire per il

monocromatico Game Boy e di 349000 lire per il Lynx. E non dimentichiamoci che la "Rolls Royce" dei portatili, il PC Engine GT, in Giappone costa l'equivalente di 500000 lire! È chiaro che il Game Gear ha un punto a favore, ma com'è il software?

## SI GIOCA!

Per il momento ci sono tre giochi disponibili per il Game Gear. Costano 3500 yen (35000 lire) l'uno. Pengo è una conversione del vecchio com-op della Sega, mentre Columns è un rifacimento di un gioco a gettoni più recente che sfrutta l'attuale mania per i rompicapo d'azione (che sta rapidamente diventando il formato standard sui portatili). In pratica, si può pensare a Columns come a un Tetris con i colori.

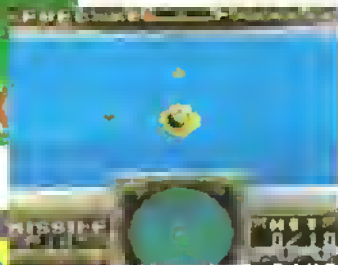
Super Monaco GP è il titolo più impressionante fra i tre. Questo veloce gioco di guida simile a Pole Po-



Una delle affascinanti schermate introduttive di WONDER BOY. Il Game Gear è molto simile al Sega Master System. So- le che si può tenere in tasca?



SUPER MONACO GP: probabilmente il più bel gioco per Game Gear (per il momento)



PENGO su Game Gear.



La Sega ha appena lanciato in Giappone una console portatile a colori che costa l'equivalente di 200000 lire! Si avvicina la fine del Lynx e del Gameboy? Abbiamo dato un primo sguardo al Game Gear...

# MA BUONO

sion è pieno di elementi extra quali una moltitudine di circuiti del gran premio sui quali correre e la possibilità di personalizzare la propria auto con motori, alettoni e gomme differenti.

E non è tutto. Nei prossimi mesi usciranno Wonderboy, Pro-baseball '90, Dragon Crystal e persino GLoc.

## INNESTARE LA MARCIA

Per il Game Gear il futuro sembra molto brillante. La disponibilità di software non dovrebbe essere un problema. La Sega è uno dei produttori di giochi più importanti del Giappone ed ha già in casa una sfilza di coin-op classici. Nel prossimo futuro potremmo

giocare Thunderblade, Powerdrift e Galaxy Force II su Game Gear.

E non dimentichiamoci dei produttori indipendenti di software in Giappone, America ed Europa che hanno firmato un contratto con la Sega per realizzare giochi per il Master System e il Megadrive. Svilupperanno anche titoli per il Game Gear?

Geoff Brown, il boss della US Gold, era parecchio entusiasta del nuovo nato della Sega. E' probabile che verranno fatte conversioni per Game Gear di Paperboy, Gauntlet, Indiana Jones and the Last Crusade - the arcade game e Impossible Mission. 'Abbiamo anche la possibilità di sviluppare nuovi titoli in futuro', ha aggiunto Brown. Nel frattempo, Gary Bacey della Ocean ci ha detto di non avere, al momento, progetti di sviluppo per titoli per Game Gear, anche se è riuscito a menzionare il fatto che Robocop per Gameboy è quasi finito e sembra molto bello.

Il boss della Mirrorsoft, Peter Bilotta ha tenuto il massimo riserbo sull'argomento Game Gear e ha ripetuto continuamente di essere legato da un accordo di segretezza. Può forse voler dire che presto giocheremo versioni per Game Gear di Xenon II, Back to the Future Part II e Speedball?

## UN GAME GEAR FA PRIMAVERA

Nick Alexander, capo della Virgin/Mastertronic - il distributore ufficiale inglese del Master System e del Megadrive in Inghilterra, era decisamente vago sull'argomento 'lancio europeo del Game Gear'. 'Non c'è una data precisa di pubblicazione, ma speriamo per l'inizio del prossimo anno,' ha confermato Alexander. E il prezzo? 'Ci piacerebbe che fosse sotto le 100 sterline - ma per adesso non sappiamo nulla.' Nel frattempo, c'è da scommettere che gli importatori paralleli compreranno grosse quantità di quella che può essere considerata la console con il miglior rapporto prezzo/qualità del mondo.



Presto potrete giocare WONDERBOY col Game Gear.

La Giochi Preziosi prevede di distribuire il Game Gear a partire da settembre, ma non è escluso che possa uscire per l'estate. Restate sintonizzati.



# MARIO 4

**Coloro che odiano Mario dovranno presto scavarsi un tomba dove nascondersi... K vi svelo la cruda verità dietro l'imminente uscito di Mario 4...**

**O**.K. Chi indossa una tuta blu, è il protagonista di una serie di cartoni animati e guadagna 200 milioni di all'anno? Sì... risposta esatta...

Oggigiorno Mario è "ufficialmente" più popolare di Topolino. Il volo "Q", che misura la celebrità di un personaggio pubblico fra i bambini e gli adulti americani, lo colloca davanti al tenero roditore di Walt Disney. In soli cinque anni, Mario ha rapidamente trascorso lo stato di eroe dei videogiochi per diventare un fenomeno culturale sia negli USA che in Giappone.

La scalata al successo cominciò con un'apparizione nello storico com-op *Donkey Kong*. Ma fu la Nintendo, il gigante giapponese delle console, che trasformò questo simpatico personaggio in un'icona culturale di livello mondiale.

Dal momento della sua prima pubblicazione, *Super Mario Bros.* per NES ha venduto più di 18,5 milioni di cartucce. Il gioco è una semplice ma irresistibile avventura dinamica con piattaforme. *Super Mario Bros. 2* divenne

un seguito vendutissimo dell'originale e, quasi un anno fa, fu pubblicata la terza cartuccia della serie, *Super Mario Bros. 3* fu la prima cartuccia Nintendo a 3 megabit e offriva agli sviluppatori Nintendo memoria per creare nuovi scenari. Si suppone che a tutto il 1990 la Nintendo abbia venduto oltre 7,5 milioni di unità di *Super Mario Bros. 3*. Non c'è da metagliersi che la Nintendo abbia dei profitti superiori a quelli della notissima Sony.

Ora la società di Kyoto ha lanciato *Super Mario World* (*Super Mario Bros. 4*) per la sua nuova console Super Famicom a 16-bit sperando che i fan di Mario si precipitino in massa a comprare sia il gioco che la console. Non male come idea, eh?

La "Mariomania" non finisce però con l'uscita del quarto episodio. La popolarità di Mario gli ha permesso di andare ben al di là dei soli videogiochi, finendo in televisione, su libri, riviste e su gadget di ogni tipo. Più di 300 prodotti riportano le sembianze di Mario, rappresentando circa 200 milioni di dollari (240 miliardi di lire) di vendite al dettaglio negli USA. Prodotti di ogni tipo, dai sacchi a pelo alle decorazioni per torte, sono in vendita negli oltre 6000 negozi World of Nintendo sparsi negli Stati Uniti.

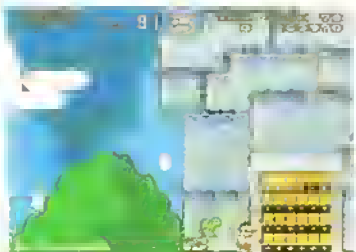
Il "Super Mario Bros. Super Show" è una serie di cartoni animati che va in onda in oltre 135 emittenti televisive americane e "Super Mario Bros. 3" è un altro programma TV basato sul gioco che racconta le avventure di Mario e Luigi. Poi c'è "Captain N" - la serie a cartoni animati basata sui personaggi più popolari dei giochi Nintendo. Questi tre programmi formano un blocco di miniora di programmi Nintendo in onda al sabato mattina sulla rete nazionale NBC. Si vocifera addirittura che Dustin Hoffman abbia acquistato i diritti cinematografici dei giochi di Super Mario Bros!

Dal 1985, anno del lancio, *Super Mario Bros.* e i suoi seguiti hanno venduto più di 20 milioni di copie nei soli Stati Uniti. "La popolarità di Mario trascende l'età e il sesso", dice Peter Main, uno degli esperti di marketing della Nintendo negli USA. "Mario non sarà il più veloce né il più forte, ma il suo personaggio rappresenta un certo tipo di spirito che piace a quella parte di persone che c'è in tutti noi", aggiunge Main.

Prossimamente pubblicheremo una recensione di *Super Mario World* per Super Famicom.



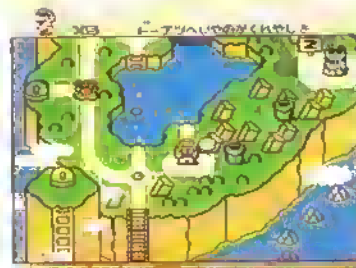
Shigeru Miyamoto è la persona dietro il successo dei giochi di Super Mario. È stato il produttore di tutti i quattro giochi, la guida dei migliori talenti giapponesi nel campo della programmazione e del design di videogiochi. Notate la trasparenza dell'acqua, uno dei tocchi grafici resi possibili dall'hardware avanzato del Super Famicom.



Non dimenticate il vostro fedele amico. Molti dei team di sviluppo di Super Mario Bros. 3 hanno lavorato anche alla realizzazione della versione per Super Famicom di Sin City della Sega.



Il mantello di Mario gli consente di volare e togliersi così dai guai. In *Super Mario Bros. 4* è possibile salvare una partita consentendoci di riprendere da dove vi siete fermati.



Lo schermo che mostra i vostri progressi nel Mondo di Super Mario. Grazie alla ASCII Corporation per le immagini di questa pagina.

## SUPER HARDWARE

Ecco qua la specificità del Super Famicom. È la quarta macchina da gioco della serie...

CPU: Simile al 65C016 ma modificata appositamente per il Super Famicom. Già alla stessa velocità di un processore a 32-bit.

VELOCITÀ DEI PROCESSORI: 1,79MHz (controllo della porta I/O), 2,60MHz (accesso da ROM), 3,58 MHz (accesso da RAM).

MEMORIA: 1Mb.

SCRITTORE: 512x448 con 256 colori su schermo da una

risoluzione di 32768 colori.

SUONO: 3 canali di audio digitale a 14-bit a 44KHz.



# MIGHTY BOMB JACK™



**TECMO™**  
© 1990 TECMO, LTD.

**elite**

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma  
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812



Non è facile trovare dei giochi con Freud, Rasputin e H.G. Wells.

L'anno passato può assai considerato come uno dei migliori per i giochi di ruolo fantasy. È uscito *Ultima VI* con la nuova interfaccia ad icona e con sonoro e grafica eccellenti. Poi è arrivato *Savage Empire*, il primo titolo di una nuova serie di giochi basata sul sistema di *Ultima VI*. Ogni gioco della serie *Worlds of Ultima* ha una storia originale a dei suoi personaggi. Entrambi si sono guadagnati il titolo di K-gioco.

Con due ottimi giochi di ruolo e lo spaccato *Wing Commander* di Chris Roberts, è stato un anno alla grande per la Origin. Sono in molti a pensare che questa casa lascerà man mano il titolo di software house del 1990. Ora stanno lavorando a *Martian Dreams*, il nuovo gioco della serie *Worlds of Ultima*. Chissà che il 1991 non sia un anno ancora migliore per gli appassionati di giochi di ruolo...

#### ANTENATI DEI CYBERPUNK

*Martian Dreams* possiede probabilmente lo scenario più antichissimo e fantasioso mai disegnato per un gioco. Ci sono personaggi dell'apocalittica e apparecchi tecnologici da Giulio Verne, in una fusione di realtà e finzione che la

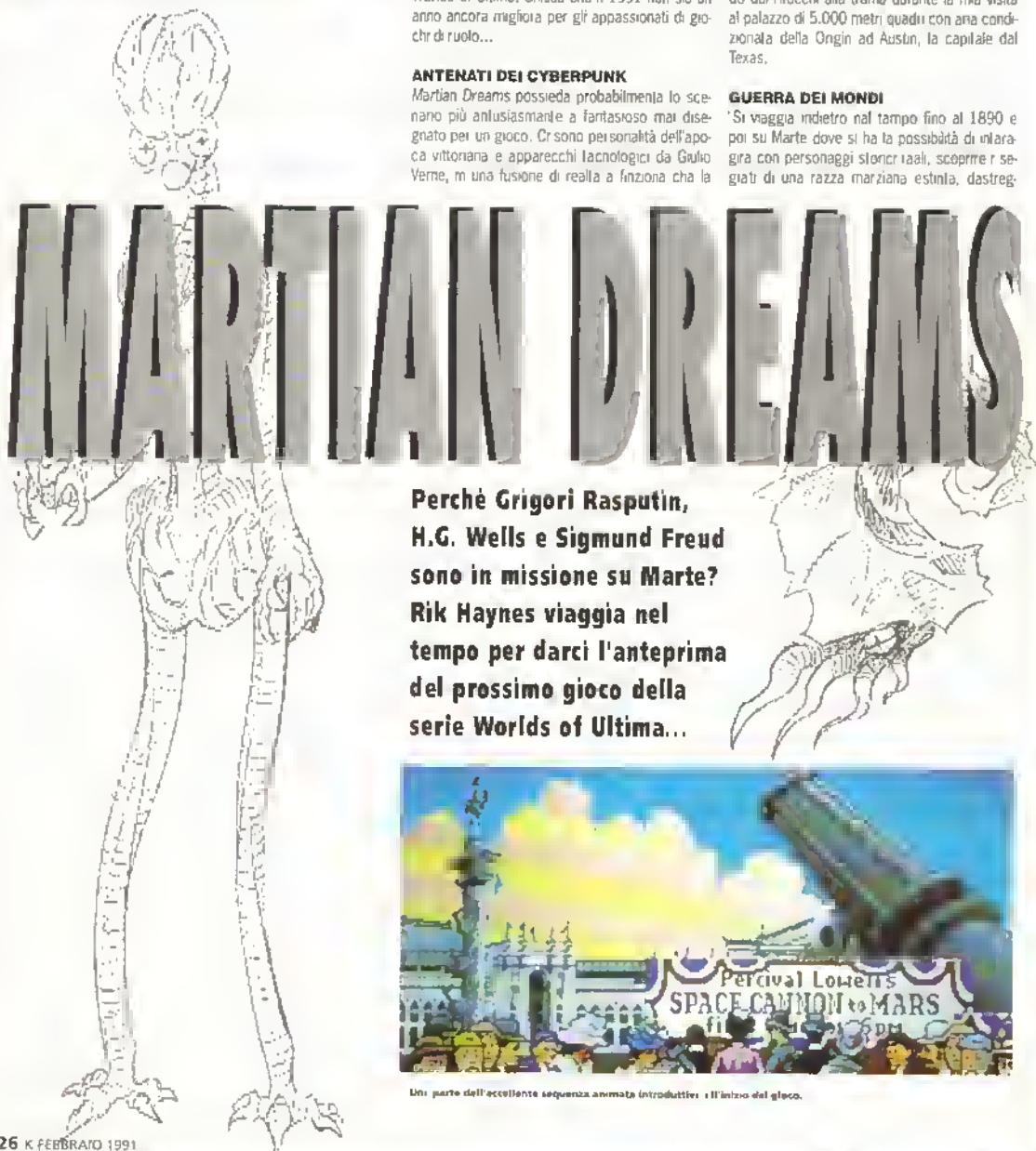
Origin ha spiritosamente battizzato *Slaam-punk*.

Il produttore di *Martian Dreams*, Warren Spector, è responsabile dei circa 25 disegnatori, artisti, musicisti, specialisti in affetti sonori, collaudatori, scrittori e programmatori che lavorano a questo ambizioso progetto. Spector è uno dei più quotati disegnatori e scrittori di giochi di ruolo in America a prima di passare alla Origin ha lavorato per la Steve Jackson Games e per la TSR, la società dei prodotti dalla serie *Dungeons & Dragons*. 'Sono il capobanda qui' commenta Spector mentre si siede sulla sedia più confortevole di tutto il palazzo.

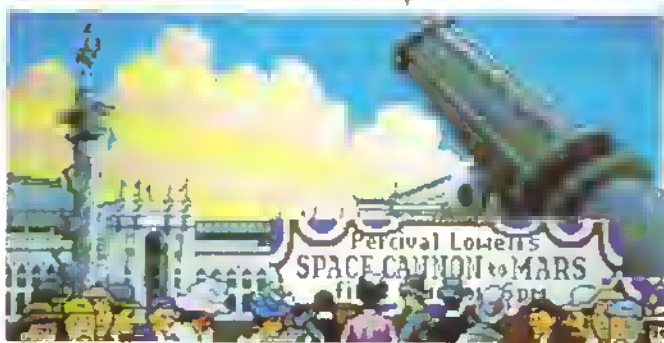
Warren Spector a Jeff George, il capo progetto di *Martian Dreams*, stavano ancora dando dei rilievi alla trama durante la mia visita al palazzo di 5.000 metri quadri con una condizionale della Origin ad Austin, la capitale del Texas.

#### GUERRA DEI MONDI

'Si viaggia indietro nel tempo fino al 1890 e poi su Marte dove si ha la possibilità di interagire con personaggi storici reali, scoprire i segreti di una razza marziana estinta, distreg-



**Perché Grigori Rasputin, H.G. Wells e Sigmund Freud sono in missione su Marte? Rik Haynes viaggia nel tempo per darci l'anteprima del prossimo gioco della serie *Worlds of Ultima*...**



Una parte dell'eccellente sequenza animata introduttiva: l'inizio del gioco.

giarsi con la tecnologia vittoriana, guadagnare abilità psioniche, sconfiggere creatura id generale da una macchina dei sogni e salvare una spedizione perdutasi su Marte. Questo è il "canovaccio" sulla base della prima proposta di Jeff George per *Martian Dreams*.

Ma diamo un'occhiata alla storia. Siamo nel 1893. Nikola Tesla, il più brillante ed eccentrico genio americano, viene incaricato di costruire un cannone spaziale nelle vicinanze di Chicago. Il lancio su Marte è previsto in concomitanza con l'Expo Mondiale di Chicago che si terrà negli ultimi mesi dello stesso anno. (La manifestazione si è svolta realmente, meno la parte del cannone spaziale naturalmente). Ma torniamo alla trama. Mentre un numero di pezzi grossi del periodo sono impegnati in una visita alla capsula durante un gala di presentazione, il cannone viene accidentalmente azionato ed un gruppo di scienziati, industriali, gente di spettacolo e politici viene accidentalmente lanciato su Marte. In realtà, il lancio non è stato affatto accidentale. Il visionario e megalomane Grigori Rasputin ha programmato la partenza della capsula con se stesso a bordo.

Fortunatamente i novelli marziani possono, almeno in teoria, costruire una nave per ritornare sulla Terra. Dopo un brava periodo di panico i viaggiatori decidono di esplorare il nuovo ambiente e di costruire una colonia su Marte. I loro progressi vengono comunicati alla Terra per mezzo di specchi di segnalazione giganti.

Tutto sembra procedere bene per i primi mesi, con segnalazioni di numerose meraviglie trovate nelle città marziane e la scoperta di una macchina che permette di entrare nel mondo dei sogni da svegli e di emergere conservando il completo ricordo dell'esperienza. Ma alcuni messaggi cominciano a segnalare casi di ma-



Questa folla generata dal computer contiene i visitatori della vera Expo di Chicago del lontano 1893!

lessara e pazzia tra gli uomini della colonia. Infine, dopo sei mesi, tutte le comunicazioni con Marte vengono improvvisamente interrotte. È tempo di organizzare una missione di soccorso per salvare la prima spedizione su Marte...

#### CRONACHE MARZIANE

*Martian Dreams* è fondamentalmente un gioco ricco di dilemmi morali come molte delle avventure della serie *Ultima*. Il giocatore, come ogni uomo, deve affrontare e controllare la malvagità presente in se stesso" spiega Jeff George. "Questa malvagità è rappresentata nel gioco dalle creature libere dalla macchina dei sogni".

Ma la storia non si ferma alle creature libere. La tecnologia usata ed abusata senza la dov-

la cautela, saggezza e conoscenza porta alla distruzione. Non vi sembra di vedere delle sfumature di verde in questo gioco? Ma c'è ancora molto da dire sulle creature libere. L'uso di strumenti che alterano la mente per evadere dalla realtà per puro piacere è in definitiva una pratica autodistruttiva". E Jeff George aggiunge, "Sotto diversi aspetti la macchina dei sogni marziana è la rappresentazione metalogica dei farmaci 'irrealisti' del nostro mondo". Ah, mi sa che qui si parla di droga. Chissà che la Origin non inserisca un messaggio del tipo "Dite no alla droga" nel gioco.

Non si giunge a questi livelli di complessità in un normale sparatutto, vero? E non abbiamo nemmeno menzionato le creature Planimal, gli asperi in sopravvivenza, l'oxygum per respirare nell'atmosfera rarefatta di Marte, il tolle praggio di Rasputin o i piani dei marziani per invadere la Terra!

La storia altamente evocativa, la trama complessa, l'interazione avanzata con i personaggi, la ricchezza delle personalità e la straordinaria visuale vittoriana fanno di *Martian Dreams* uno dei giochi del 1991 più attesi in redazione. Il gioco sarà inizialmente sviluppato per PC, ma sarà probabilmente convertito nei formati Amiga, PC CD-ROM, CDTV e Super Famicom. *Martian Dreams* dovrebbe vedere la luce a fine estate/inizio autunno e Kivvi fornirà altre notizie esclusive sull'avanzamento dei lavori nei mesi a venire.

*"Sono il capobanda qui"*

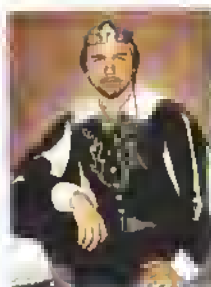
Warren Spector,  
produttore di *Martian Dreams*

*"Vogliamo spaventare la gente con mostri invisibili. Non saprete mai dov'è il nemico"*

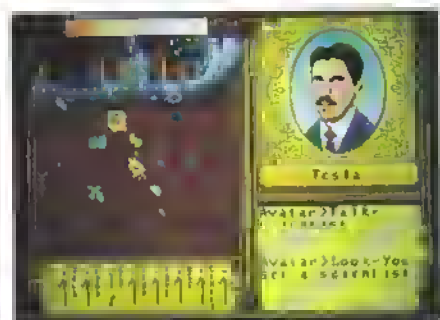
Jeff George,  
capo progetto di *Martian Dreams*

#### LE ORIGINI DELLA ORIGIN

La Origin fu fondata nel 1983 da quattro persone: i fratelli Robert e Richard Garriott, il padre Owen Garriott, ex astronauta della NASA e un loro amico scrittore di software, Charles Bueche. La sede della società si trova appena fuori la Wild Basin Road nella parte nord-ovest di Austin, nel Texas. La Origin dà lavoro a 55 persone e ha investito, negli ultimi sette anni, oltre 10 milioni di dollari (circa 12 miliardi di lire) nello sviluppo di nuovi prodotti, hardware, sistemi di sviluppo e apparecchiature di supporto. Azienda leader nel mercato americano, la Origin ha prodotto 20 titoli per tutti i maggiori computer da casa compresi PC, C64, Apple II, Macintosh, Amiga e ST. Fino all'anno scorso i prodotti più famosi della Origin erano i popolari giochi di ruolo fantasy della serie *Ultima* di Richard Garriott. Questi sono stati da poco affiancati da *Wing Commander* (attualmente il gioco più venduto negli Stati Uniti) e da *Worlds of Ultima* in associazione con costruttori e distributori giapponesi di giochi Nintendo, la Origin ha fatto convertire alcuni dei suoi titoli per la console NES. Inoltre, sta sviluppando in proprio alcuni prodotti *Ultima* per il Nintendo Entertainment System e il Gameboy. Infine, guarda al futuro avendo alla studio piani per la realizzazione di nuovi giochi e conversioni per il Super Famicom, la nuova console a 16 bit della Nintendo, e per vari sistemi CD. Niente male considerato che dieci anni fa Richard Garriott vendeva il suo primo gioco, *Akalabeth*, in una busta di plastica con istruzioni fotocopiate!



Ecco Lord British - il suo Richard Garriott - in abbigliamento usuali. Sulla treccia, vero?



È ora di abbandonare la sicurezza della capsula spaziale.



# PICK'N PILE

UN CHE FARA  
eloco PERDERE LA  
TESTA !

X4

Disponibile per:  
Amiga  
ST

UBI SOFT

Entertainment Software

**LEADER**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

# PROVE SU SCHERMO



Prince of Persia: un'animazione così non l'avete mai vista. A pag. 33



Line of Fire: due giocatori che sparano con una mitragliatrice - la Us Gold ha fatto realizzare la migliore conversione del mese. A pag.53

## K-VOTO!

Ciascuna recensione include una curva CIP (vedi in basso a destra) e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche sull'implementazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a...

### GRAFICA

Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo conto dei limiti di ciascuna macchina.

### AUDIO

Sono valutati la musica e gli effetti sonori, è possibile trovare un voto elevato anche per macchine come lo Spectrum e il PC se vengono superati i loro limiti intrinseci.

### FATTORE QI

Questa per Quoziente di Intelligenza, indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. I lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

### FATTORE K

In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come Arkanoïd o Flying Shark richiedono virtualmente zero QI, ma sono molto coinvolgenti. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

### K-VOTO

Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo a sopportare le ingiurie dal tempo.

Ecco una guida geniale al significato dei voti.

- 900+** Un classico, raccomandando senza riserve
- 800-899** Un gioco superbo ma forse privo di quello spessoro che lo rende interessante per mesi o anni.
- 700-799** Ancora molto o raccomandando ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.
- 600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
- 500-599** Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
- 400-499** Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
- 300-399** Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
- 200-299** Qui la cosa si fa un po' seria, si parla di bug e di giocabilità pessime.
- 100-199** Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.
- Sotto 100** Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.



## MARCHI DI QUALITÀ

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti giusti. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaliamo nelle recensioni con il relativo marchio di qualità.



### 1. K è DIVERSO

A differenza di molti riviste, K recensisce 500 giochi finiti. Se un gioco è nuovo e quello che acquisterete nei negozi. Le recensioni sono indicate chiaramente dalle diciture ANTEPRIMA e BETA TEST (vedi in basso a sinistra) e non vengono valutate con il K-Voto. Le Anteprime sono...ehm... dalle anteprime, i Beta Test valutarono invece i giochi in fase di ultimazione.

### 2. K è DEFINITIVO

Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se invieremo le bug o altri difetti, ci rivolgeremo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più delle semplici recensioni, test, analisi, comparazioni e informazioni tecniche.

### 3. K è AFFIDABILE

Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete fare affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto testiamo ma li valutiamo solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che tutti i voti siano approvati dalle squadre di recensitori di K. I giochi li mettiamo a dura prova prima di dare il nostro giudizio.



La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasmerà fin dall'inizio. I valori relativi a un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno, non ideali per calcoli e a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori relativi a un anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati sospiri.



● Un valoclassico multi-livello a scorrimento per il labirinto e 3D



● Limitato utilizzo degli oggetti  
● Caricamenti troppo frequenti  
● Strane combinazioni di colori

Non vogliamo giudicare un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nelle confezioni vendute nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

# UNO TIRA L'ALTRO

**Prima sono venute le licenze. Poi i seguiti. Ora abbiamo le licenze dei seguiti. Ma fino a quando la OCEAN continuerà a produrre seguiti e giochi tratti da film?**

5  
0

piu gioco difficile difficile difficile

**IL VOTO**

**840**

**AMIGA**

Effettivamente molto superiore al primo, Chase HQ 2 offre un maggior numero di livelli molto più difficili, più veloci e, in generale, una migliore giocabilità. La grafica è spaziosa e scorrevole e le voci dialogiche comprendono alcuni dialoghi dei malviventi e il loro risultato di Nasty. Molto bene realizzato.

**840**

**ATARI ST**

La versione ST è veramente classica e quella per Amiga è molto più leggera e più facile. La grafica e gli effetti sono più buoni e veloci. Il gioco è un po' più difficile ma non è così difficile come il primo. La grafica è spaziosa e scorrevole e le voci dialogiche comprendono alcuni dialoghi dei malviventi e il loro risultato di Nasty. Molto bene realizzato.

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA/ATARI ST L29000d/L4900d	USCITO
C64/GX 4000 L69000(solo cartuccia)	USCITO
SPECTRUM L19500	USCITO



Sulle strade con i ragazzi della Special Criminal Investigation. Il traffico di questi tempi è davvero un incubo.



Lo schermo brucia di avversari che esplodono quando vengono colpiti dai proiettili di Robocop. La cosa sembra ancora davvero bene qui

Robocop 2, il film, non ha mantenuto le aspettative promesse nei "prossimamente". A parte gli eccellenti effetti speciali usati, è stato un film piuttosto ordinario.

Robocop 2, il gioco, soffre dello stesso problema: è ben programmato e dotato di tutti i requisiti necessari per essere un buon gioco ma manca totalmente di originalità.

Comunque è estremamente giocabile e rappresenta un'ottima sfida per gli amanti del genere.

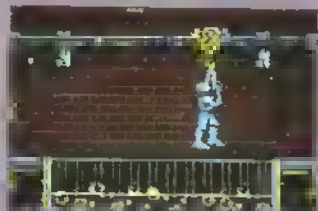
La missione di Robocop consiste nel catturare il malvagio narcotrafficante Cain, ponendo fine al traffico della terribile droga Nuke. Alla fine, Cain si trasformerà in un grosso robot che bisogna trovare ed eliminare.

Il gioco è costituito da tre sotto-giochi di stile diverso. Quello principale è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui Robocop deve eliminare i delinquenti di turno trovando ed im-

pietandosi dei contenitori di Nuke e salvando contemporaneamente dei passanti innocenti. Nella versione ST gli innocenti sono degli scienziati mentre in quella per Amiga assomigliano a dei camionisti.

Il livello di azione presente nel gioco è impressionante. Il numero di avversari da eliminare e la qualità della loro animazione non possono passare inosservati. È un vero peccato che nella versione ST, però, si possa sparare alle gambe degli avversari senza che questi facciano una piega.

Aperto a pistolettate i distributori di Coca Cola e raccogliendo la bevanda al loro interno, si aumenta l'energia di Robocop. È fondamentale continuare a sbavare la Coca Cola in quanto l'energia di Robocop diminuisce a ritmo allarmante a causa dei proiettili e dei raggi laser degli avversari. Tra un livello e l'altro c'è una specie di tiro al bersaglio e un rompicapo del tipo "non



Le fabbriche di birra. Alcuni di noi in redazione trovano difficile la rapita perché Robocop non vuole tuffarsi nella birra...

## CHASE HQ 2

**Chase HQ offriva un elettrizzante miscuglio di guida e azione. Il seguito offre... la stessa identica cosa.**



Congratulazioni! Una voce digitalizzata pronuncia dall'altoparlante mentre il primo delinquente spiffera tutto quello che sa su Mr. Big.

**A**lcuni delinquenti hanno rapito la figlia del sindaco e si stanno dirigendo verso il loro nascondiglio. L'unità della Special Criminal Investigation è stata scomodata per catturare i malviventi e salvare la fanciulla rapita.

Le informazioni sono fornite da Nancy che si trova al Chase HQ. Nancy fornisce dettagli sul tipo di veicolo guidato dal malvivente e sui pericoli/armi presenti nel livello da affrontare.

Durante l'inseguimento nella splendida macchina rossa si viene infastiditi ed attaccati da guidatori della domenica, motociclisti che lanciano bombe e scagnozzi del malvagio Bob.

Lo scopo del gioco consiste nel percorrere ogni livello il più rapidamente possibile e arrestare il guidatore di ogni veicolo sospetto.

Arrestare i delinquenti, naturalmente, è più facile a dirsi che a farsi. Piuttosto che fermarli semplicemente è necessario farli arrendere a suon di missili, fucili e pistole. Un indicatore di danni sulla sinistra dello schermo mostra quanto manca alla distruzione del veicolo avversario.

Dopo aver colpito la macchina, il furgone o il







Per le gioie degli avversari si può contare su un buon velotto di fuoco.

# AWESOME

**La PSYGNOSIS si spinge oltre l'ultima frontiera.**

**L**a trama di *Awesome* vede il giocatore al comando dell'astronave *Elapidae* arrivare nel sistema oetaviano per motivi commerciali solo per scoprire, con sommo disappunto, che il sistema è destinato ad essere distrutto dagli *Homikahn* e dal loro mortale cannone pirometeico. Questa introduzione serve da scusa per distruggere qualsiasi cosa in vista si incontri durante la fuga.

Ma non è tutto così facile come sembra, perché il carburante è un bene raro e costoso e può essere ottenuto solamente ripattando contratti, portando a termine missioni e, se capita l'occasione, assaltando dei convogli.

La maggior parte della sezione di gioco sono viste dall'alto e usano una tecnica di scorrimento rotatorio simile a *Rotox*, ma molto più fluida e in un numero quasi infinito di direzioni. È necessario un po' di tempo prima di abituarsi ai controlli e a volta l'azione diventa un po' confusa principalmente a causa della grandezza dell'astronave.

L'arrivo nei pressi di ogni pianeta cambia la visuale in una prospettiva tridimensionale. Qui è necessario eliminare un serpente spaziale prima di poter atterrare e questa fase, pur essendo estremamente veloce e piacevole, è piuttosto difficile da completare.

Dopo aver superato il serpente bisogna trovare la piattaforma d'atterraggio entro un tempo limite. Questa sezione, insieme alla seguente, utilizza nuovamente la vista dall'alto ed è molto importante

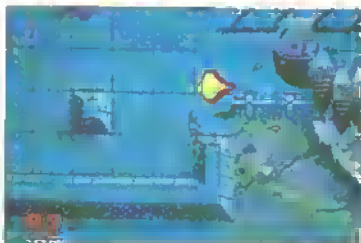
perché il numero di avversari distrutti condiziona la riserva d'ossigeno disponibile durante la ricerca dell'entrata.

All'interno si ha la possibilità di comperare delle armi (che variano dai Laser minorian ai Cannoni al plasma) o di vendere qualsiasi cosa sia stata recuperata. La domanda varia seguendo la legge economica, perciò è bene cercare di fare degli ottimi affari.

Una volta atterrati si ha accesso ad un terminal *Navcom* che mostra una mappa del sistema solare. A questo punto è possibile decidere se ripartire (risparmiando sul conto dall'albergo) o aspettare fino a che il pianeta intossicato transiti più vicino. È necessaria un po' di attenzione in questa fase perché senza un'attenta strategia è possibile trovarsi isolati su un pianeta senza possibilità di fuga.

Con otto pianeti ognuno con il proprio paesaggio, *Aquoss* (acqua), *Morb* (morto), *Volcurn* (lava) e così via, il gioco garantisce una buona longevità. La grafica è davvero notevole con una grande varietà di personaggi colorati e ben disegnati che insieme allo scorrimento senza incartacce rendono il gioco visivamente molto appetibile. Il sonoro, al contrario, è un po' debole e sebbene ci siano dei buoni motivi non sono all'altezza di *Beast 2*. Insufficienti inoltre gli affetti sonori.

A parte alcuni piccoli na, *Awesome* si dimostra uno dei migliori giochi della *Psychosis*, ma a questo prezzo non è affatto economico e sorgono alcuni dubbi che la maglietta "giatura" regalata con il gioco sia veramente la.



Oops!

Sprite belli,  
grossi e cattivi  
nella migliore  
tradizione  
*Psychosis*.



**5**  
K VOTO  
**900**

**AMIGA**

La bellissima introduzione e l'ottima grafica applicata all'interno non può far dimenticare i bei paesaggi e i caratteri stilizzati. In poche parole il gioco non è solo un gioco di guerra ma è un gioco di strategia. Se ne parla molto in questi giorni.

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA L69000d USCITO  
Non sono previste altre versioni



Gli sberleffi mischiano diversi livelli e trappole - non sono così semplici.

**O**kay, c'è un tizio vestito di brando bene animato. Gli scaffi del software di K sono pieni di giochi con per protagonisti principali: che cos'è che rende *Prince of Persia* tanto speciale? Beh, tanto per cominciare, l'eccellente animazione che fa parte del gioco. I movimenti di precisione del personaggio permettono di compiere acrobazie veramente realistiche. Può correre, saltare, arrampicarsi, combattere e uccidersi. Può anche sfinirsi, avanzando con cautela fra suonfi letali.

L'ambiente nel quale si ritrova il Principe è scomodamente ostile. La sua missione è semplice: soccorrere una bellissima principessa dalle malefatte grinfie del Gran Visir. Anche se la premessa è delle più normali, l'avventura che lo aspetta toglie veramente il fiato.

**Livello Uno:** Il Principe si ritrova nei sotterranei del palazzo del Visir. Questo livello è più che altro una scusa per allenarsi. Vi si può trovare la maggior parte degli elementi che si incontreranno nel corso del gioco, sotto una forma leggermente più semplice. Si possono raggiungere le piattaforme semplicemente mettendosi sotto di esse e dando un colpo verso l'alto. Logicamente, si scende da una qualsiasi sporgenza tirando verso di sé la leva di comando. Nei sotterranei circolano delle guardie piuttosto brutti, che servono solo per fare un po' di allenamento con la spada. Il colore delle loro uniformi ne indica il livello di abilità.

Dovendo controllare alla perfezione il personaggio la vita diventa immediatamente più difficile. Nella vita reale i saliti sono più lunghi, i nemici più cattivi e bisogna risolvere qualche seno rompicapo. Questo quadro è l'unica possibilità che si ha di venire a patti con l'immenso sistema di controllo che si possiede nel movimento del Prince. Da questo momento in avanti, c'è poco spazio per gli errori.

Ecco il terzo livello, e quasi non sembra nemmeno

# PRINCE OF PERSIA

**Prince of Persia della BRODERBUND è un capolavoro di animazione e una delizia per i giocatori.**

lo stesso gioco. Il Principe deve eseguire faliche  
sopravvive con una regolarità massacrante. Se  
non cammina fra crudeli lama affilate come  
rasoi o non combatte contro scheletri  
naufraghi, dovrà eseguire uno dei  
compiti predefiniti. Questo  
generalmente si basano sul trovare  
un interruttore e tornare nella locazione  
dell'ostacolo iniziale prima che l'effetto  
dell'interruttore si esaurisca.

Lo schema particolare del Livello 3 è questo: per raggiungere l'interruttore che apre la porta, si deve attraversare un rimame crepaccio. Dall'altra parte del crepaccio c'è un ponte levatoio chiuso. Sotto al ponte levatoio c'è una lunga caduta e un pozzo pieno di aculei. L'interruttore per far funzionare il ponte si trova tre schermi più a destra, su di un pilastro nel mezzo del nulla. Il principe deve correre come un daino e fare uno, due, tre salti e colmare l'intervallo. Il ponte levatoio fa tre schermi di distanza si aprirà. Ora viene la parte difficile. Una volta che ci si sposta dall'interruttore, il ponte comincerà a richiudersi. Il Principe deve rilanciare di corsa i tre salti mortali, attraversare uno schermo vuoto per acquistare velocità e quindi compiere un balzo incredibile verso l'estremità del ponte. Una

volta arrivato sul posto il ponte sarà chiuso per tre quarti. Se si è eseguito tutto per tempo, d

**K** capire che cosa bisogna fare è già una sfida in sé, per non parlare dell'abilità necessaria per superare l'ostacolo.

Nel corso del gioco, utili effetti sonori forniscono qualche indirizzo. Toccare un interruttore segreto può produrre il suono di un ponte lontano che si apre o si chiude, permesso fermare il mastichio infernale delle lettrici. I giocatori più attenti troveranno molto più di questi dettagli.

Da fermo, Prince of Persia sembra un po' banale. Non bisogna lasciarsi ingannare. Appena si muove, diventa un sogno. Avevi già sentito parlare di giochi descritti "come un film" o con "animazioni da cartone animato", ma una volta tanto è vero - per quanto possibile con l'attuale livello di tecnologia. E la giocabilità, la difficoltà e gli elementi di soluzione dei problemi sono bilanciati alla perfezione. Un gioiello.



Sie che si salti in giro a che el combatta con gli avversari, l'antimafioso del personaggio principale rimane superbo. L'unico difetto - come potete vedere dalla foto di questa pagina - è che i fondelli non sono molto veri. Me con un'animazione come questa, non ne sentirei le marionette.

**5**  
L'Espresso Informatica  
**0**

CPU RAM Dischetto Dischetto Dischetto Dischetto

Il principio sopra studiato lascia impaghiati e prima vista, in seguito la raffinatezza grafica e i programmi meravigliosi, la sua storia entusiasmante, offre l'entusiasmo. Anche una volta che sono stati imparati tutti i trucchi, il livello, la difficoltà e il fascino grafico di alcuni programmi ci fanno tornare al gioco.

**VOTO 915**

**AMIGA**

La grafica dei formati nelle varie scansioni è fantastica ma un po' scarna. Comunque, con tanti informazioni segreti e giornali da creare, sarebbe un'attività senza più problemi. L'evoluzione del principio è da pure osservazioni da osservatori. L'immagine viene aumentata dalla musica in stile anche di "Vibrazioni" e "Vibrazioni". Al gioco sarà possibile anche creare e modificare effetti sonori.

**PENA DELLE USCITE**

**AMIGA**      **prezzo nc**      **USCITO**

*Non sono previste altre versioni!*



**S** creeeech! Fanno le gomme. Vioooooom! fa il motore. Caaaaash! Fa il cambio. Questo è il mondo di *4D Sports Driving*, fatto di sgommate, accelerate e cambi di marcia veloci. E a parte qualche particolare, il gioco è decisamente bello.

*4D Sports Driving* (provvisoriamente intitolato *Skid Marks*) non è un gioco di pura corsa come *Indy 500* né un gioco di acrobazia come *Hard Drivin'*, ma eccelle in entrambi i generi.

Inevitabilmente, prima di poter lanciarsi nella corsa vera e propria, bisognerà occuparsi di alcuni particolari che riguardano la macchina. Nel menu principale è possibile scegliere la macchina, il circuito, le varie opzioni e i sotto-schermi dell'avversario. Avete a disposizione un vasto parco macchine (vedi riquadro), ognuna delle quali è presentata con le specifiche complete delle sue prestazioni: tenuta di strada, curva d'accelerazione, ecc. Scegliete quella che ritenete migliore a seconda del tracciato in cui dovete correre. Le opzioni sono le solite, mistica sì o no, ecc., ma c'è anche il livello di definizione grafica. Il paesaggio può essere ridotto al minimo per permettere a giocatori con dei PC relativamente poco veloci di godersi ugualmente l'ebbrezza della velocità.

I concorrenti con cui si potrà gareggiare, vanno dal tipico guidatore della domenica, come Bernie Rubber, al super guidatore per eccellenza, che sembra avere un'affinità non umana con l'auto: ciò che sono le vetture a quattro ruote e non commette mai un errore neppure con la macchina più scassata. Ogni pilota ha determinati punti deboli (paura dell'altezza, curva a gomito, ecc.) che possono essere sfruttati a proprio vantaggio durante la corsa.

Ogni avversario ha disegnato un circuito e, ovviamente, sarà in quel tracciato che darà il meglio di sé, possibile, tramite un Editor, disegnare nuovi tracciati, compresi quelli impossibili. Se invece si preferisce qualcosa di immediato si può sempre correre contro il tempo.

I tracciati comprendono sei elementi di base: rettilinei, curve, argini, giri della morte, tunnel e varianti, che possono essere combinati fra loro in qualsiasi modo per produrre un circuito, veloce oppure lento o addirittura folle.

La visione del giocatore è (inizialmente) dall'abitacolo; con il volante e il cruscotto del veicolo scelto. Un punto blu sul volante indica di quanto siamo curvando. Gli altri piloti, in generale, sono abbastanza intelligenti. Non vi verranno addosso ed eviteranno le manovre idiote che spesso i giocatori umani si divertono ad eseguire.

Alcune macchine sono perfette per alcuni circuiti, mentre altre non servono proprio a niente. I veicoli ai livelli più bassi per potenza del motore, non sono in grado di effettuare lunghi salti e solitamente vanno a slasciarsi sull'astalo.

Le vittorie o gli incidenti spettacolari possono essere rivisti grazie al replay. La visuale della registrazione può essere dalla tribuna, dall'abitacolo o da un elicottero. Si possono usare questi diversi punti di vista anche mentre si guida, ma devo dire che non sono di molto aiuto per il successo finale.

*4D Driving* riesce ad essere sia un'accurata simulazione di guida, sia un'assurda corsa su circuiti impossibili. La varietà di quest'ultimi, e la possibilità di creare di nuovi, garantisce un divertimento dinamico, mentre la facilità di controllo della vettura lo rende piacevole ed immediato.



Woei! Siete sicuri che le sospensioni delle vostre Lamborghini resisteranno a lungo a questo trattamento?



Il menu principale. Usando il mouse scegliete la opzione.

## PER TUTTI I CONDUCENTI...

La Mindscape in offerta speciale vanta, con pochi chilometri e con carrozzerie quasi nuove, le seguenti vetture:

Lamborghini Countach dal 25° anniversario  
Ferrari GTO  
Jaguar XJ6  
Lancia Delta HF Integrale 16v  
Lamborghini LM-002  
Porsche 962  
Porsche Carrera 4  
Porsche March Indy  
Corvette ZR1  
Audi NSX  
Audi Quattro Sport

# SPORTS DRIVING

**IBM PC**

Non è molto facile guidare perché bisogna passare attraverso un tunnel rosso prima di iniziare la corsa. Dopo circa un'ora, quando vi mettete tutti le mani sulle maniglie, è cominciata la vera gara. Qualche cosa, su questo punto, l'editor dei percorsi garantisce grande varietà, ma anche i circuiti previsti vi faranno scoprire per alcune soluzioni. Iniziate subito divertendo.

**880**

L'intelligenza artificiale della avversaria che dovete superare in *4D Driving* viene anche in quattro modi. Il problema è che in questo modo è difficile capire da che parte girare, perché la pista che il veicolo percorre è solo quella visibile. Inoltre, visto che la pista è molto lunga, è importante controllare con bene che la pista sia veramente la pista che si deve percorrere. In ogni caso, se si è sicuri, si può guidare con la macchina alla prima la guida più sicura.

**PIANO DELLE USCITE**

IBM PC	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

La MINDSCAPE, nel tentativo di battere la concorrenza, offre quattro dimensioni di giocabilità. E la quarta dimensione siete... VOI!



Rivediamolo al rallentatore con la telecamera dell'elicottero... Fantastico!

# SORCERORS GET...

**Il personale della ex-Infocom crea una nuova etichetta per la Microprose, LEGEND.**

**C** r sono dei periodi in cui il mercato delle avventure si arricchisce di pietre miliari che ogni giocatore a bricciolo di cervello dovrebbe possedere. Un tipico esempio è dato da giochi come *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, *Lurking Horror* e *Wonderland*, tanto per citarne alcuni, e due di questi titoli sono stati prodotti dalla ormai defunta Infocom.

Gli scenari delle avventure, come quelli dei libri, derivano il grosso della loro ispirazione da un singolo autore, diversamente da altri giochi che sono generalmente frutto di uno sforzo collettivo. La Lucasfilm si è assicurata Brian Moriarty, che ha recentemente creato *Loom*, ed ora un altro genio della Infocom, Steve Meretsky (*Leather Goddesses of Planetfall*), insieme ad alcuni Infocompagni ha formato la Legend, una nuova etichetta distribuita dalla Microprose. *Sorcerors Get All The Girls* è il loro primo "leggendario" prodotto.

Senza alcun dubbio, è un prodotto eccellente. Sebbene il parser, abbastanza flessibile e solistico, sia un po' troppo "pignolo", questa è un'avventura grafica di tutto rispetto. Potrà non possedere la sofisticazione tecnica di *Wonderland* ma colma questo divario presentando una grande quantità di testo, alcune ottime schermate (è presente anche un po' di animazione) e una trama squisitamente complessa.

Vi chiamate Ernie Eaglebeak. Per sfuggire all'ennesima "ripassata" del malvagio patrigno cercate rifugio alla Sorcerer University dove rimanete invischiati nella vita studentesca finché un benintenzionato decide di darvi una bella mazzata in testa. Al risveglio l'università è deserta e una vaga sensazione vi suggerisce di ritrovare l'esmo Professor Tickingclock e ricostruire

un pericoloso macchinario utilizzando cinque componenti.

## RAGAZZE E MAGIA

**SGATG**, come *Wonderland*, permette un input da menu e da tastiera. In realtà è possibile completare l'avventura senza digitare nulla ma il sistema di menu, non così completo e immediato come quello della *Magic Scrolls*, a volte rende preferibile l'uso della tastiera. Ci sono menu di verbi, nomi e preposizioni che permettono di costruire qualsiasi frase e il parser (a parte l'eccezione di cui parleremo) è eccellente.

Sullo schermo sono presenti una bussola che mostra le possibili uscite e alcuni pulsanti per selezionare le differenti configurazioni dello schermo. Queste comprendono anche la visualizzazione di una mappa che mostra la locazione in cui ci si trova e che oltre la possibilità di raggiungere automaticamente un luogo selezionato (ma funziona soltanto con le locazioni adiacenti). E anche possibile giocare l'avventura solamente in modo testuale (per gli irriducibili) ed è consigliabile provare le varie opzioni disponibili per creare un ambiente di gioco su misura. Cliccando su un oggetto ne compare la descrizione, mentre con un doppio clic l'oggetto viene usato in modo "ovvio" (di solito lo si prende).

Tutto ciò rappresenta un grande miglioramento rispetto ai vecchi titoli, anche se non siamo ancora ai livelli di *Wonderland*. Qualche punto di demerito va attribuito al parser che utilizza un approccio classico che ormai, francamente, andrebbe abbandonato. Si tratta del vecchio, noioso sistema "dilemi tutto o non faccio nulla" che torna a galla quando si cerca di aprire una comunissima porta. In pratica questa è la mole (soprumanale) di lavoro richiesta:

**ENTER SHED**

The shed door is closed

**OPEN DOOR**

The shed door is locked

**UNLOCK DOOR**

Unlock the shed door with what?

**UNLOCK DOOR WITH KEY**  
Which key? The little brown key or the big metal key?

**UNLOCK DOOR WITH THE LITTLE BROWN KEY**

OK

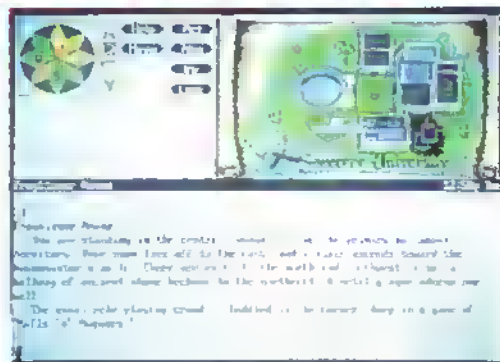
**ENTER SHED**

The shed door is closed

**OPEN DOOR**

OK...

Ormai, con l'avanzata della tecnologia, se si vuole entrare in una baracca chiusa e si possiede la chiave

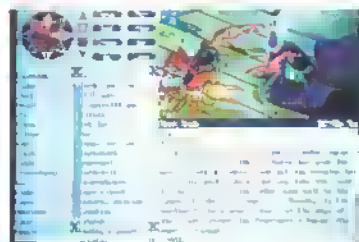


È possibile liberarsi del menu e richiamare la mappa permettendo di avere più testo contemporaneamente sullo schermo e muoversi alla locazione in locazione semplicemente selezionando il punto di arrivo...

giusta ci si potrebbe aspettare che il programma apra la porta senza questa inutile e noiosa commedia.

Il lato positivo è che comunque *SGATG* è un grande gioco con una storia coinvolgente e impegnativa. L'umorismo presente nel gioco è discutibile - a volte è davvero terribile - ma la varietà narrativa e i numerosi piccoli sottoscenari in cui ci si può trovare coinvolti o che possono essere vissuti da semplici spettatori piaceranno sicuramente. E, naturalmente, c'è la possibilità di divertirsi a lanciare incantesimi (a proposito provate a lanciare l'*ENLARGE BUST*) e poi ci sono le ragazze che in realtà nella storia rivestono un ruolo meno sizioso di quello che si potrebbe pensare.

Per chi ama avventurarsi in un mondo fantastico, lanciare incantesimi, avere a che fare con le ragazze e trovarsi (spesso) alle strette, questo è un acquisto davvero valido. Senza dubbio al livello dei migliori standard Infocom e un promettente debutto per la Legend.



La configurazione standard dello schermo permette il controllo tramite mouse utilizzando i menu sulla sinistra o tramite tastiera utilizzando le frecce del testo in basso a destra.

**IBM PC**

**895**

**PIANO DELLE USCITE**

Al momento è disponibile soltanto presso il servizio di vendita per corrispondenza Lago Soft Mail e da questo mese sarà distribuito anche dalla Leader al prezzo di L.9900.

# ... ALL THE GIRLS

# VECTOR

## RUN

**Campionato del Mondo  
alle porte, alleniamoci  
sui sei tracciati  
della IMPULZE.**

**A** pensarci bene non è che i giochi di guida da Formula Uno abbondino. Dopo il fortunato esordio del prelenzioso, complesso e forse per questo mai capito Ferrari Formula One nel 1987, il software per i temerari del volante italiani segnalò il passo per molto tempo. Qualche giochino arcade qua e là, una buona via di mezzo come Grand Prix Circuit della Accolade, e poi il triste silenzio dei motori sino all'anno scorso. Il '90 è stato l'anno di *Indy 500*, prodigiosa simulazione dell'infenestrate calino dell'Indiana; ottimo e spettacolare, per carità, ma forse più bello per i replay degli incidenti che per il gioco in senso stretto.

Vector Championship Run, da questo punto di vista, è uscito un po' in sordina. Poca pubblicità, poche recensioni, nessuna pieposa dichiarazione. Eppure il gioco è buono, ben al di sopra delle aspettative.

L'ambiente è quello del grande circo della Formula Uno, la novità è un uso sapiente della gallica a vellori solidi pieni. Nella prospettiva classica offerta dalla maggior parte dei programmi di questo tipo, quello del guidatore a bordo della vettura, potrete cimentarvi in tre dimensioni su cinque circuiti e contendere a nove avversari il primato su ogni centimetro di asfalto.

Risolve alcune banalità di pazienza, come la scelta del sistema di guida (joystick o mouse) e

del tipo di difficoltà manuale (cambio automatico o no), non resta che scegliere la prima pista di gara. Un paio di giri di prova per riscaldarsi un po', un occhio alla riproduzione del posto di guida, ben disegnato e dotato di tachimetro a cristalli liquidi, e poi via al semaforo rosso insieme agli altri.

La pista, come già dello, si presenta ad altezza abitacolo, ed il tracciato si snoda in un 3D solido ed abbastanza realistico. Fastidiosi ed inopportuni muretti ne delimitano i bordi. Finirci addosso significa perdere tempo e posizioni preziose. Un radar aiuta comunque a non perdere mai di vista la testa della corsa.

Il risultato è complessivamente spettacolare, anche se il sonoro è limitato al ronzio di un motore di altri tempi ed il rumore delle collisioni è appena decente. La grafica poligonale dà invece un'idea piuttosto riuscita di una guida sportiva, mentre la velocità di animazione delle auto non è fenomenale ma non per questo pregiudica il risultato complessivo del gioco. Guidare è facile, sorpassare anche, e fortunatamente una collisione accidentale, a differenza di altri programmi, non pregiudica nulla. Si riparte sempre e alla svelta.

La corsa si disputa su cinque giri, e classificarsi tra i primi quattro dà diritto ad un'altra chance su di un altro ciculo. Non riuscisci poi senza scampo ad un inesorabile Game Over.

Un gioco per tutte le stagioni? Probabilmente sì, anche se qualcosa di sfigato c'è.

Il maggior limite, o forse è un pregio ma dipende dai punti di vista, è che *Championship Run* non ha sovverchie ambizioni, ne pretese di essere la simulazione di alcunché. Non c'è un vero campionato, le corse sono brevi, le opzioni di gioco piallicamente inesistenti. Tutto quello che dovrete fare è farlo partire e pigiare l'acceleratore.

La cosa rende il programma ottimo per mezz'ora, dopodiché vi slancherete inesorabilmente, salvo poi riprenderlo in mano il giorno

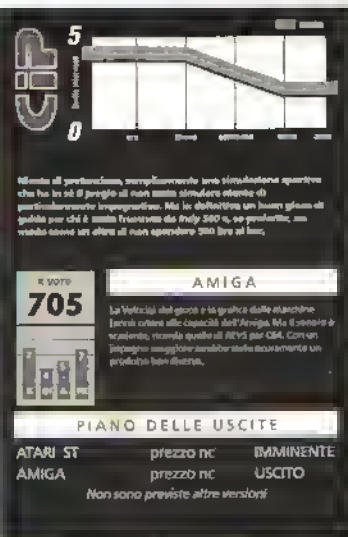


**Tra poco il semaforo diventerà verde e i bolli scatteranno al via**

dopo e così via. Può non essere un diletto, ma dal nostro punto di vista se avessero curato un po' meglio tutti gli aspetti di contorno avrebbero ottenuto un risultato quasi perfetto. Così com'è resta un buon prodotto che ha per modello i meccanismi e la dinamica di un gioco da bar ma non il respiro di un gioco per computer a 360 gradi. Spetterà a uno dei prossimi prodotti italiani dare la risposta a queste questioni?



Dopo pochi secondi di gara. Durante le prime curve è difficile risalire di posizione





**Con l'eccellente Elite Plus ormai pronto, la MICROPROSE lancia un altro gioco di esplorazione spaziale a poligoni solidi. Perché?**

Come risultato dello sfrenato consumismo e del dilagante inquinamento la Terra è diventata un deserto inabitabile, e l'umanità, ragionevole ad una civiltà di un bilione di turisti, è costretta a cercare una nuova casa nello spazio. La missione come capitano di un Trailblazer consiste nel girovagare per la galassia cercando mondi adatti su cui le gigantesche astronavi Conesloga possano depositare il loro carico.

Inutile a dirsi, trovare un pianeta appropriato è ben lungi dall'essere semplice. Prima di poter solo sperare di scovare un mondo ricco di vita organica, ossigeno e con una temperatura decenta, bisogna occuparsi di altri dettagli non trascurabili: infatti mentre gli uomini necessitano di un preciso insieme di condizioni per sopravvivere, ci sono razze capaci di vivere praticamente ovunque. Non mancano quindi alieni dall'aspetto strano e dal nome assurdo.

Il gioco inizia a bordo del Trailblazer in una non definita parte dell'universo. La mappa di navigazione mostra la posizione attuale all'interno del sistema stellare. Con il pulsante di fuoco è possibile selezionare le direzioni verso i vari sistemi solari ottenendo preziose informazioni.

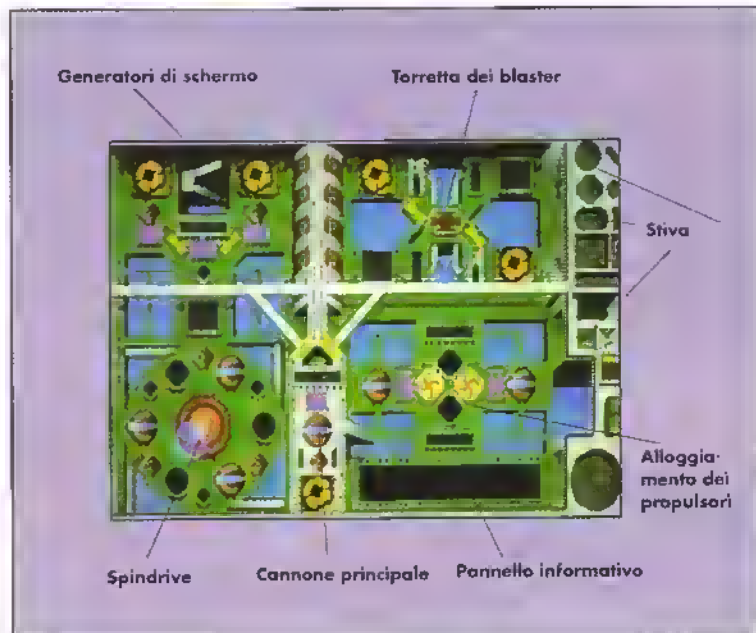
Dopo aver selezionato un mondo a portata di carburante è possibile raggiungerlo utilizzando lo Spindrive (vedi foto) e, ammesso che non si incontri nulla di ostile lungo il tragitto, si arriva a destinazione dopo pochi secondi.

Può succedere, a volte, che, arrivati a destinazione si venga accolti da un'astronave aliena. Le comunicazioni con gli alieni possono essere aperte lanciando una sonda e avvengono tramite un traduttore situato nella metà inferiore dello schermo.

Razze differenti hanno caratteri chiaramente diversi, che vanno dagli schivi Broodmasai, che cercano aiuto per combattere i loro nemici, ai super avanzati Fel che cooperano volentieri e sono restii a combattere. Le alleanze con specie aliene sono estremamente importanti per la riuscita della missione.



La fase di combattimento spaziale troppo ordinaria, fonda e penalizza la parte commerciale interessante.



# LIGHTSPEED

Se un pianeta risulta inabitabile (e inabitato) potrebbe essere vantaggioso mandare una delle tre colonie minerarie a disposizione a usare le risorse del pianeta per il commercio o per estrarre materiali utili alla nuova colonia.

Oltre alla parte commerciale ed esplorativa davvero molto bella, Lightspeed offre della fase di combattimento spaziale e delle azioni di volo a corto raggio che, francamente, lasciano un po' a desiderare. Le astronavi aliene volano sparian-

do intorno al Trailblazer e possono essere colpite con il cannone principale o affrontate utilizzando un caccia più manovrabile. Sebbene questa sezione sia stata programmata in maniera impeccabile non aggiunge nulla al gioco: sono disponibili giochi spaziali bidimensionali nettamente superiori (Elite Plus, ad esempio), e questa parte manca di interesse.

Lightspeed sarebbe probabilmente stato più divertente come gioco di commercio/esplorazione/strategia se fosse stato privo delle sezioni 3D di poco effetto e se fosse stata più curata l'ambientazione commerciale e lo sviluppo della colonia.

**5**  
5  
0

**LightSpeed non possiede un fascino immenso. La sua storia è quella del commercio e di guerra, dove la grafica è davvero splendida, ma di corto raggio e il gioco è più un'esperienza di un universo davvero grande. A tal fine sono previsti i giochi per un po' di tempo, certamente offre ancora di più gioco.**

**K VOTO**  
**750**

**AMIGA**

Andare su un PC senza che il massimo livello di dettaglio sia presente, la grafica 3D di Lightspeed non risponde più di tanto. La grafica della sala macchine è bella, i colori sono intensi e il gioco è spettacolare con un'atmosfera che rende realistica la realtà di sopravvivere.

**PIANO DELLE USCITE**

PC L89000 USCITO  
Non sono previste altre versioni

## TECNOLOGIA AVANZATA

Il Trailblazer è ragionevolmente equipaggiato all'inizio del gioco ma è molto lontano dall'essere perfetto. Una visita alla sala macchine rivela la presenza di diversi spazi vuoti per altri componenti e che quelli disponibili sono modelli più lenti e scadenti.

Gli alieni nelle migliori parti del cast hanno raggiunto un livello di tecnologia più avanzato di quello terrestre. Per questo è possibile compere (pagando...) componenti migliori. Tecnologia avanzata per le armi ne aumentano il volume di fuoco e il danno inflitto dai singoli colpi. Turbine migliori aumentano la velocità a via dicendo. Si possono anche vendere i componenti non vitali in cambio di carburante nel caso se ne abbia disperato bisogno.



Quell'oroscopo sta moltiplicando quelle povere api. Per fortuna abbiamo raccolto un po' in un'altra locazione. Che sia la soluzione?



Un'altra scena terribile. Probabilmente non si riesce a vederlo nella foto ma il formicelo brulica di formiche. E dopo l'incontro con le api non c'è da stupirsi il loro re ci chiama... Anthony? (Ant in inglese significa formica). Roberta potrei risparmiarla...

**L**a serie King's Quest è una delle più popolari della Sierra e, sebbene i giochi non sembrano seguire qualche trama narrativa particolare, quest'ultima crociera rientra indubbiamente nella tradizione assicurando splendida grafica, una miriade di enigmi da risolvere e una buona dose di sdolcinatelle. Se Roberta Williams continua a scrivere giochi come questo avrà sicuramente una nomination come migliore scrittrice di storia al caramello... ma di questo parleremo dopo.

In questa quinta puntata la grafica. E praticamonti il gioco: le bellissime locazioni vengono caricate da disco (caldamente consiglio un hard disk se non volete sbadigliare nell'attesa) o la lingua animata si sposta sullo schermo sotto il controllo del giocatore.

Nei precedenti KQ questa rappresentazione grafica era stata 'rovinata' dalla necessità di dover scrivere qualche frase in inglese come nello avventuroso classico ma KQV ha finalmente aggirato l'ostacolo sostituendo i comandi da digitare con una barra di icone sulla parte alta dello schermo. Siccome questa barra non viene mostrata normalmente è necessario richiamarla con un tasto, quindi scorrere la lista delle icone fino a trovare quella che interessa.

Le icone selezionabili sono dei semplici LOOK, TALK e USE ma sono davvero tutto ciò che serve per guidare Ro Graham di Daventry attraverso il suo regno alla ricerca del proprio castello, rubato dal malvagio mago Mordack.

E questo perché, malgrado la VGA a 256 colori, il gioco che si nasconde dietro la grafica non è poi così ingegnoso come si potrebbe supporre. Durante il lungo groviglio da una scena carina all'altra si incontrano vari personaggi o stazioni che, se affrontate nel modo giusto, possono fornirci aiuti o indizi per il proseguimento dell'avventura. In linea di massima questo processo consiste nel trovare degli oggetti da utilizzare nel giusto contesto. Per rendere le cose più semplici, il programma non permette di utilizzare gli oggetti in circostanze inappropriate così risulta semplice sapere se si è fatto o no la cosa giusta (se la si è fatta o no?). Anche il testo fa del suo meglio per suggerire, poi, a talora, cosa si dovrebbe fare. Per esempio, quando all'inizio del gioco si vie-

# KINGS QUEST V

Quest'ultimo episodio della famosa serie della SIERRA contiene 9.7 megabyte di dati. Sarete in grado di cavarvela?

no affrontarli da un serpente, le azioni sbagliate sono accompagnate da un messaggio che informa che questo non funziona il serpente (o frasi simili). In tal modo risulta chiaro che è necessario trovare qualcosa per spaventare il rettile.

## SDOLCINATO

I KQ precedenti erano caratterizzati dalla presenza nauseante di sdolcinette varie e non loro sconari e KQV non solo non fa eccezione ma sembra incline a spingere questa tendenza a nuovi estremi.

Innanzitutto, abbiamo il personaggio principale - Re Graham di Daventry. Sembra quasi un tentativo di parodiare Lord British di Britannia della serie Ultima, ma la Sierra non potrebbe cadere co-

si in basso. Graham è accompagnato da Cedric il gatto che immediatamente mostra il suo talento comico cadendo dal tetto di un albero mentre vi sta parlando. Ha, ha, ha... che gatto stupido!

Nelle scene seguenti, monarca Graham e Cedric gronzolano per Daventry, vengono confrontati da numerosi personaggi tutti mellifui come lui (dallo occhio alla schemata della regina Boatrice per farvi un'idea). Tutto ciò è molto bello e, basandosi sulle esperienze passate, c'era da aspettarsi solo da un gioco di Roberta Williams, la quale sembra davvero divertirsi nell'inserire questi tocchi sdolcinati (vi ricordate la sequenza in cui Rosella cade dallo scale) ma a tutto ciò un limite. Allo stesso modo in cui Chris Crawford afferma che esiste

**5**

**0**

Qualche riserva iniziale sul grado di sofisticazione grafica potrebbe dissuadere i giocatori più esigenti, ma la buona notizia è che questo titolo grafico viene ogni settimana, dopo un paio di ore di lavoro, arricchito nel gioco a diversi personaggi, hanno già moltiplicato i diversi oggetti di Graham: sempre in due anni vanno ri-vestiti diversi pezzi dello stile. E c'è tanto, tanto da fare...

**KVOT**

**850**

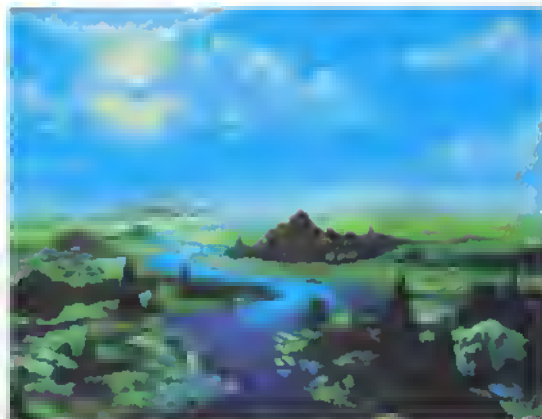
**IBM PC**

Altra Quota di titoli nuovi standard di memoria: necessariamente il vostro disk con 100 MB di spazio è sufficiente a gestire il gioco con i 6 dischetti ad alta densità, ma se volete la qualità? Ogni volta richiedete l'accesso al disco: solo un test di 100 MB può assicurarvi la qualità. KQV, in aggiunta, i dettagli grafici richiedono una VGA, installandola, almeno un paio per migliorare la qualità di riproduzione a livello accettabile. Supporto le più diffuse schede grafiche. Per installarlo è necessario un drive HD.

**PIANO DELL'USCITA**

ATARI ST	prezzo nc	MARZO
IBM PC EGA	L99000d	USCITO
IBM PC VGA	L99000d	USCITO
CD-ROM	prezzo nc	IN SVILUPPO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni



Una splendida schermata della lunga sequenza introduttiva che presenta lo scenario e i nuovi giocatori.

Il cartello d'avviso è un altro esempio della natura polemica (e dovremo dire maliziosa) di il gioco. L'autore vuole che il giocatore non si trovi a grovigliare impreparato da questi parti. Ma non dimentici: non la ascoltiamo: veniamo trasformati in una lana (era)...

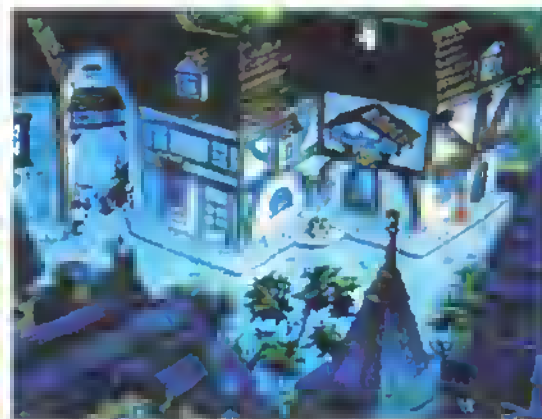
## SENZA PAROLE

Il sistema di comando a scatti usato per KQV è una delusione: lancia tutto, bisogna richiamare la barra ogni volta che serve. In secondo luogo, la barra compare sempre con la prima icona selezionata o non con l'ultima usata: non è necessario scattare. Infine, nella selezione dei comandi vengono usati delle combinazioni di cursore, mouse e tastiera davvero inefficienti.

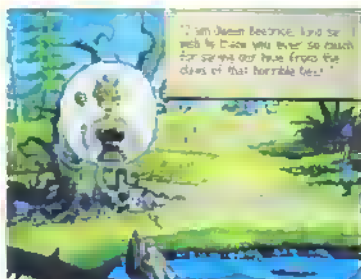
Il modo migliore per giocare KQV è con un mouse e la tastiera: usando il mouse per le direzioni e la tastiera per selezionare i comandi. Ma non si può fare a meno di pensare che la Sierra avrebbe potuto produrre un'interfaccia decisamente migliore per questo nuovo gioco.



Cedic è sempre a disposizione per mettere in guardia da situazioni potenzialmente pericolose. Ci ha avvertito di non entrare nel deserto ma non lo abbiamo ascoltato, vero? Il deserto è formato da locazioni spoglie e ripetitive e serve da confine alla mappa.



La città è uno dei primi posti da visitare. Come in Ultima ci sono in giro dei personaggi: mi non ti può parlare con nessuno. Ma se non li negoziati. Questi ultimi di solito vi danno suggerimenti sugli oggetti che vi servono e sul modo più opportuno.



Ebbene il funzionalismo è sparito con il pesce e ora l'Apr Regina Beatrix (usa in inglese significa ape!) ti ricompensa con un fave. Chissà se cosa può servire?

una soglia di realismo nei giochi, così sarebbe lecito aspettarsi un limite alla melensaggine. La giusta quantità scalda il cuore, ma se si esagera viene solo voglia di vomitare.

KQV si colloca pericolosamente a cavallo di questo confine. Le buffonate di Cedric sono seguite da alcuni dei più sciocchi dialoghi mai sentiti in un gioco. Ad esempio, dal fornaio:

**FORNAIO:** Vi piacerà la nostra torta alla crema, sire!

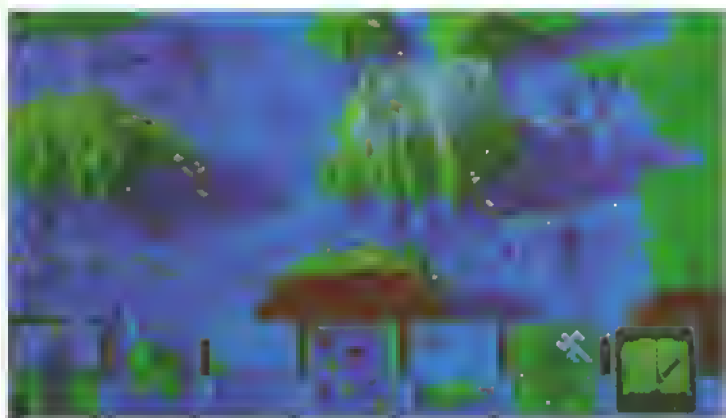
**RE GRAHAM:** Oh! Sono certo che mi piacerà! Il re esce di scena e il vostro cronista si mette le mani nei capelli. Dobbiamo davvero sorbiarci questi testi da favola per tutto il gioco? Un po' di prete (e realismo).

A fine giornata comunque KQV sopravvive per-

ché, come molti giochi semplici, spinge a risolvere il prossimo enigma. Cosa succede se provo il lavo sul serpente? Nulla. Ma se torno alla radura degli gnomi e lo olio a loro... o magari preferiscono la torta? E quella bella bambola che aveva quella piccola gnom? Nel villaggio non c'era forse un'altra gnom che voleva una bambola? Sarà dolcissima, ma resta comunque un gioco coinvolgente.

In qualsiasi altro gioco tutto ciò sarebbe intollerabile ma l'ottima grafica di KQV e l'estensione del gioco mescola abbastanza sale allo zucchero da renderlo gradevole. Roberta Williams si sta facendo una fama come la Lala dei giochi d'avventura e, come i libri di Lala, scrive storie troppo dolcinate... ma mi piacciono.





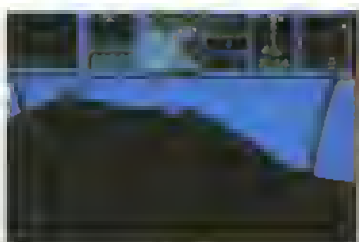
# FLAMES of FREEDOM

**La MICROPROSE si prepara a conquistare il mercato del 1991 con uno dei più attesi seguiti del momento...**

**L**a Maelstrom Games ha cominciato a lavorare a *Flames of Freedom* dopo il completamento di *Midwinter* ed è ormai giunta alla fase conclusiva dello sviluppo.

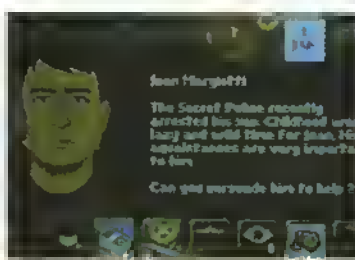
Piuttosto che produrre uno scenario diverso basato sulla stessa meccanica di *Midwinter*, è stato ridisegnato l'intero scheletro del programma per fare di *Flames of Freedom* un gioco davvero originale ed imponente. La Maelstrom ha preso in seria considerazione le critiche all'originale, nel tentativo di adattare il gioco ai gusti di ognuno.

La critica più ricorrente a *Midwinter* è che il numero di personaggi da controllare è troppo elevato. Non è possibile seguire azioni e spostamenti di tutti i personaggi in maniera soddisfacente, tanto che il gioco sembra essere un'acrobazia da giocoliere piuttosto che scorrere linearmente verso la conclusione.



La scelta della propria caratteristica permette di determinare il modo più congeniale per trattare con gli altri personaggi.

Perciò *Flames of Freedom* offre il controllo di un solo personaggio, ma questa figura centrale può virtualmente possedere qualsiasi caratteristica desiderata. Per mezzo di un creatore di personaggi è possibile scegliere tra una vasta gamma di fronti, occhi, nasi, orecchie, capigliature e bocche mellendo gradualmente insieme l'agente ideale. Il personaggio viene anche fornito di una serie di attributi che influenzeranno la sua abilità di interagire con le altre



Jean Margotti, un abitante dell'isola. Recentemente ne è grato con i poliziotti, potrebbe voler aiutare la vostra causa. Ma quale sarà l'approccio da adottare?

## Beta Test

• Più facile da controllare di *Midwinter*

• Controllo dei personaggi

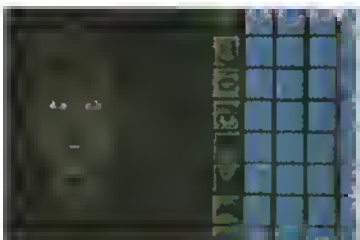
• Immersione

• Grande spionaggio

• Meno da vedere quanto saranno intelligenti i personaggi gestiti dal computer

### PIANO DELLE USCITE

ARMATA	prezzo in	Giovedì '91
ST	prezzo in	Giovedì '91



Dall'estetista. Qui si può costruire un agente davvero personale usando l'insieme di petal (7) a disposizione. Ora vediamo...dove sono gli occhi di Cary Grant?

personale.

Siccome si è soli, nella missione è di vitale importanza controllare gli abitanti di ogni isola in maniera efficace. Quando ci si trova a tu per tu con una di queste persone si può scegliere di usare il proprio fascino, sex appeal, autorità, ragionamento o inganno per influenzarli. Se si supplica troppo, comunque, non si godrà di molta autonomia così come se si continuano a minacciare tutti quelli che si incontrano nessuno presterà attenzione ai vostri ragionamenti.

Insieme alle sottigliezze dell'interazione, il gioco offre anche una parte più "fisica" che consiste nel passare di isola in isola facendo saltare le installazioni nemiche e rivendicandone il possesso al Free World. Poiché il gioco dispone di un'enorme area di gioco, non è consigliabile guidare di persona da un luogo all'altro. Per fortuna un'opzione di autopilotaggio permette di fissare una destinazione e lasciare che il computer si occupi della guida. Si verrà avvertito solamente in caso d'attacco.



Alla guida della propria felp sopra le dune sabbiose. L'area superiore dello schermo mostra la direzione e la situazione attuale.



Dalla console portatile  
agli home computer.  
La US GOLD  
emula il Lynx

# CHIP'S CHALLENGE



AMIGA - La chiave blu apre la porta blu. E per la porta gialla provata a indovinare di che colore deve essere la chiave?



ATARI ST - Vive la differenza! (Infatti non ce ne sono tre le versioni Amiga e Atari ST.)

Chip McCallahan è il bipo appassionato di computer con occhiali spessi due dita. Dopo a tutto pur di entrare nel computer club dei Bit-Busters (e di mettersi in mostra davanti alla stupenda Melinda), ha accettato il rito di iniziazione sotto forma di un'esagerazione di livelli

di un gioco rompicapo.

Lo scopo di ogni livello è di trovare i chip o processori nascosti e di usarli per accedere al trasportatore per il livello successivo. Ma il gioco è molto più che vagare in un labirinto: ci sono fiumi mortali, pozzi infuocati e bombe da evitare; interruttori che controllano l'apparecchio; sfilari (e affamati) mostri ai quali sfuggire; scivolose pozzanghere ghiacciate; porte da aprire e altri pericoli troppo numerosi per essere menzionati.

Ogni livello ha la sua parola d'ordine, così da poter evitare quelli già completati. Non ci sono

Quando la macchina forma una spirale e lascia aperta - come in molti rompicapo - è il gioco che resta, non la grafica. I primi livelli sono impegnativi "muri d'informatica" che vi preparano alla sfida che vi attende - a due sfidati! - due livelli sono diversi in capacità e soluzioni, a disparte da imporre anche i giocatori più svegli per macchine leggere.

**AMIGA/ATARI ST**

La grafica e il suono sono, francamente, scadenti, ma sono adeguati alle scope. I vari livelli mostrano una gran quantità di perversa immaginazione nella loro struttura, e la varietà degli enigmi è notevole. Raccomandato a tutti gli amanti del rompicapo.

**ATARI LYNX**

È tra i migliori giochi della "prima generazione" della console portatile e colorata. La grafica, superiore che al livello di un computer e cristallina (dischi) è quasi meglio di quella a 16-bit. I 150 livelli vi impegnano e fanno sì che si trovi e si trovi anche chi non ha una certa dimestichezza con il piccolo joystick.

PIANC DELLE USCITE		
AMIGA/ST/PC	L29000d	USCITO
CG4	L19500c - L25000d	IMMINENTE
CPC/ZX	L19500c - L29000d	IMMINENTE
ATARI LYNX	L39900c art	USCITO

## I SEGRETI DEL LYNX!

Chi ha un Lynx, la console portatile e colorata della Atari, e possiede Chip's Challenge dovrebbe provare questa parola d'ordine: HAND. Lo schermo si vuoterà, poi comincerà a generare un disegno frattale.

Gli si vuole un po' per formarsi completamente (anche se è molto più veloce che non su ST o Amiga per via dei chip matematici dedicati della console). Lo si può esplorare usando il joystick a pulsanti - fatelo e vi diventerete!

# WINGS OF DEATH

La THALION sbatte le ali, ma noi?

Wings of Death è un altro trionfo delle capacità di programmazione su quelle dell'immaginazione - in altre parole, i progettisti hanno passato tanto tempo nel rendere lo scorrimento fluido, la grafica colorata e gli effetti sonori impressionanti che non hanno avuto un secondo per pensare alla giocabilità.

Per quel che vale, Wings of Death assomiglia vagamente al coin-op Dragon's Spirit. È uno sparatutto a scorrimento verticale in cui il giocatore, trasformato in una serie di creature volanti fatali, affronta le forze del male alla ricerca della strega i cui incantesimi lo potranno riportare alla sua forma umana.

La vita inizia nei panni di un insetto, e i gelloni lasciati dai mostri distrutti ci trasformano via via in pipistrello, aquila, diago o grifone, ognuno con la sua arma particolare. Altre icone aumentano velocità, energia e punteggio, fanno esplodere tutti i nemici sullo schermo, attivano il fuoco automatico o lanciano utili Sonde Distruttrici o Son-



Questo mostriaccio potrebbe essere duro da sconfiggere.

de Cacciatrici autoguidate. Attenzione alla icona Teschio, che diminuisce l'energia e la potenza delle armi.

Il problema di Wings of Death è che non ha un filo di originalità: i draghi, i grifoni e le palle di fuoco potrebbero essere astronavi, alieni e laser, o caccia, bombardieri e proiettili, di un qualsiasi altro sparatutto. L'azione è rapida e furiosa, ma dubitiamo che possa interessare a lungo.

Scorrendo di presentazioni attrattive e musica piacevole fanno tentare forme di Fury, ma mancano la bella grafica a 16-bit, ma sotto l'aspetto grafico la originalità su ST sembra subito all'occhio. Il suono, invece, è eccelso, con musica, voci ed effetti audio bene integrati.

**AMIGA**

La versione più hardware dell'Amiga viene usata bene: il movimento è veloce, la grafica è buona, il suono è ottimo, è eccelso, con musica, voci ed effetti audio bene integrati.

PIANC DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni



**P**ace e bene a tutti gli uomini (e le donne) di buona volontà mentre lanciate dei proiettili penetranti verso quella slitta trainata da renne. Operation Com•bat è proprio una realizzazione stagionale se si è dei maniaci omicida come me.

È anche uno sparatutto per persone intelligenti. Si controlla certo un numero di carri armati ed artiglieria, ciascuno dei quali occupa un quadrato dentro una griglia di battaglia 32x20. Lo scopo è distruggere il quartier generale nemico difendendo se stessi.

Lo schermo è diviso in due: in alto c'è una mappa grafica di 1/6 di tutto il campo di battaglia, mentre in basso si trova un pannello di controllo che mostra una carta tattica dell'intero campo di battaglia e la propria posizione in esso, oltre ad icone per regolare tutte le funzioni del gioco. Si aziona tutto col mouse.

L'azione avviene a turni di tempo limitato. In ogni turno è possibile muovere nessuno, alcuni o tutti i propri veicoli e/o aprire il fuoco. Perdendo troppo tempo il gioco passa automaticamente all'avversario. Una volta concluso il turno, bisogna (purtroppo) sedersi ed attendere che il nemico compia le sue mosse.

Ciascun veicolo ha le sue caratteristiche, come il movimento, la gittata (quanto lontano si può far viaggiare e cadere un proiettile), la potenza di fuoco (quanti danni procura agli altri), la classe di armatura (quanti colpi può sopportare) e la riserva di carburante (che diminuisce muovendosi e viene rifornita da carri di supporto).

Muovere i veicoli è semplice: basta clickarci sopra nella finestra grafica o nella mappa tattica (la vista della finestra grafica si sposterà su quel veicolo), quindi si preme il pulsante altrove nella finestra grafica e, se la posizione scelta è nel raggio d'azione, il veicolo si sposta cigolando. Similmente, per sparare bisogna clickare sul pannello di controllo, puntare l'arma nella giusta direzione e poi premere il pulsante di fuoco.

Un'opzione, che porta via un turno intero, richiama supporti aerei. L'aereo vola sullo schermo colpendo ogni veicolo nemico sul suo cammino e va in incognizione trasmettendo informazioni sugli appostamenti nemici veramente preziose appena prima della grande offensiva!

Prima del gioco si possono modificare diversi parametri coi menu: per esempio i colpi che sparerà il nemico stesso, o la prima cosa che bloccherà il suo cammino (inclusa la propria schiera), o il numero di colpi che un veicolo può sparare in un turno, e quanto dura un turno. Inoltre, ci sono quattro scenari, con diverso numero di veicoli da controllare, e sei tipi di campi di battaglia che complicano le cose.

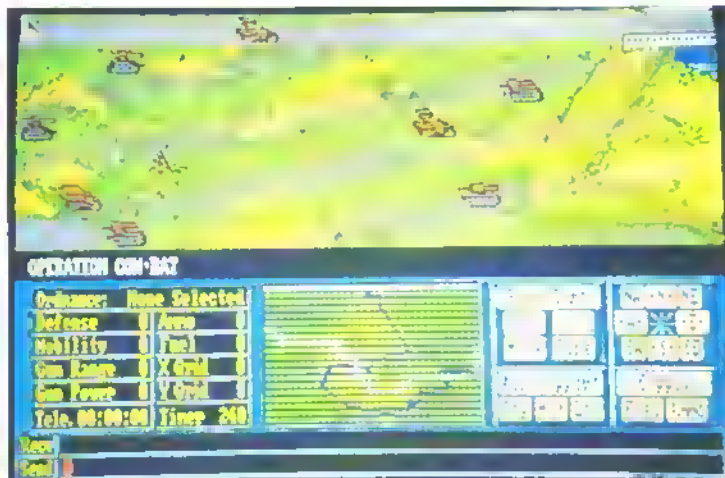
Operation Com•bat appare molto datato, spe-



Il campo di battaglia dell'arcipelago

# OPERATION COM•BAT

La guerra dei carri vista dall'ELECTRONIC ZOO/MERIT SOFTWARE



La vostra finestra sulla guerra: la vista grafica sopra e il pannello di controllo sotto.

cialmente in confronto ai recenti giochi di strategia come Powermonger. La cosa migliore del gioco (soprattutto per la SIP) è l'opzione per combattere qualcuno via modem.

5  
0

L'istituta è più funzionale che ingombrante. È quello che ci serve e ci serve davvero. Una volta abbiamo imparato a usarla, ora solo per gli appuntamenti.

**AMIGA**

**685**

L'istituta è più funzionale che ingombrante. È quello che ci serve e ci serve davvero. Una volta abbiamo imparato a usarla, ora solo per gli appuntamenti.

**PIANO DELLE USCITE**

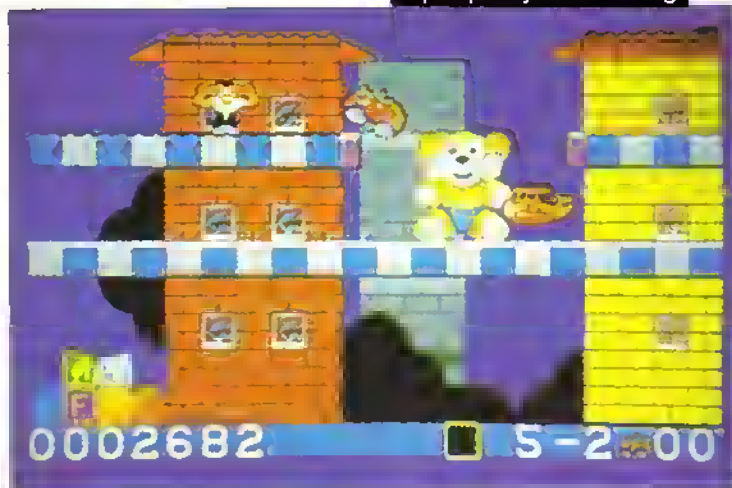
AMIGA	L.490000	USCITO
APPLE MAC	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni

**ANDIAMO ALLO ZOO!**

E così Operation Com•bat si appresta a giungere in teletta alle classiche reti di quest'anno, ma le ZOO ne ha qualche splendida sorpresa per il '91. Nel prossimo numero vieteremo le loro sedi statunitensi e Baltimore (Maryland), incontreremo Dick Fodd e Debbie Music (nella foto qui sopra), insieme al loro capo inglese Stewart Bell, e ci parleranno delle 'bestie' che verranno rilasciate dalla gabbia nei prossimi mesi.





Una volta eliminato Mr. Naa-Naa sarà un gioco da ragazzi.

# CARVUP

**C**he bel posto che è il Mondo dei Cartoni Animati. Tutti ridono e sghignazzano senza posa, divertendosi un po'. Beh, tutti tranne Captain Grim, una cerogna di prima categoria. Le sue mire sono semplici: vuole fare un sacco di danni e diventare un cattivo di fine livello. Così reduna i suoi malefici amici, i Loony Toons, per farsi aiutare. Ed è a questo punto che cominciano i guai...

Chi sta peggio è il piccolo Arnie, un simpatico veicolo. Con i tanti moneti di lacime, ha visto il Mondo dei Cartoni Animati trasformarsi in un luogo di incubo. Poi i suoi nemici hanno cominciato a spuntare, i repiti de Grim e suoi e bresleristi alla fine di otto livelli di gioco. Questo è davvero troppo! Digrignando gli ingranaggi, è partito in quarta per liberare i suoi amici, salvare il mondo dalla malvagità e farli pagare a Captain Grim, in stile automobilistico!

Ogni livello ha una sua grafica e consiste di sei sotto livelli a piattaforma a scorrimento orizzontale. Il giocatore comanda Arnie nelle sue peregrinazioni. L'auto è tanto concentrata nelle sue opere che non si ferma mai; se ne può solo modificare la direzione, a destra o a sinistra, e farla saltare. Il senso di conservazione di Arnie gli farà invertire la marcia automaticamente se dovesse raggiungere il bordo di una piattaforma.

Arnie è in pieno etilico e può compiere tre diversi



Dra che abbiamo visto treni, aerei e automobili ci chiediamo: dove sono i pattini!

## La CORE DESIGN scende in pista - e finisce fuori strada!

Tipi di setto. Il salto normale si ottiene semplicemente premendo il tasto. Spostando contemporaneamente il joystick in alto le si farà saltare più in alto, mentre portandolo verso il basso Arnie farà un saltello, utile per scendere dalle piattaforme.

Tutte le piattaforme sono state contaminate dalla malvagità di Grim. Passarvi sopra le rende nuovamente buone, e le cresce ogni tanto della frutta-bonus sulle superficie nasante. Se si è abbastanza veloci si può fare una rapida inversione e raccoglierla, prima che svanisca, guadagnando punti.

Altri oggetti cadono dal cielo: alcuni valgono punti, altri sono lettere che vanno raccolte per formare le parole "BONUS" o "EXTRA" e ottenere punti o una vita, ma i più importanti sono le armi extra, come i sedili eiettabili o i cannoni posteriori, che aiutano ad eliminare i Loony Toons che infestano le piattaforme. Bisogna tenere gli occhi aperti per trovare gli strani bonus che appaiono compiendo azioni particolari: non vi daremo nessun suggerimento, ma alla Core dicono di dare la caccia a Mr. Naa-Naa!

Se si riesce a resistere la bontà e tutte le piattaforme prima dell'esaurimento del tempo apparirà un elicottero che raccoglie Arnie e lo trasporta nel livello successivo. In caso contrario, arriverà il Turbo Demone che insegue il protagonista per tutto lo schermo sino a che non riuscirà ad ucciderlo.

Alla fine di ogni quadro c'è un livello bonus: nessun cattivo, nessuna piattaforma, solo un sacco di belle cose che cadono dal cielo - vanno raccolte in fretta! Prima dell'inizio del livello successivo c'è una breve ma simpatica animazione di Arnie che salva uno dei suoi amici. Riportando il bene a tutti e 48 i livelli, il regno del Terrore di Grim avrà finalmente fine!



## AUTO CELEBRI

Arnie non è l'unica macchina nel Pantheon delle Automobili Femose. Abbiamo scartabellato in archivio ed ecco cose abbiamo trovato...



**BENNY**, un taxi giallo con un forte accento di Brooklyn e un carattere rassicurante, che ha elutato il famoso poliziotto Eddy Vallant e il suo cliente a cartoni animati Roger Rabbit a salvarsi dalle grinfie del tetro Giudice Doom, salvando nel frattempo Cartoonia dalla totale cancellazione nel classico *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* Le somiglianze fra Arnie e Benny sono del tutto (?) casuali.



**CHITTY-CHITTY BANG-BANG**, un'auto che può volare con l'aiuto di una abile sovrapposizione fotografica, star del film omonimo. Si dice sia stata a capo di una gang insieme all'odioso Dick Van Dyke (quello di *Mary Poppins*) e due bambini troppo zuccherosi. Il film era così disperato da meritarsi una protagonista di nome "Truly Scrumptious" (letteralmente Veramente Deliziosa) solo per giustificare una canzone intitolata così. In redazione permane il dubbio che un film del genere avrebbe meritato l'oscar per le innumerevoli stupidaggini di cui è pervaso, ma qualcuno dice che forse lo meriterebbe di più "Vacanze di Natale '90".



**HERBIE**, un'auto "intelligente" apparsa in una lunga serie di film di Disney, come *Il maggiolino tutto matto* e *Herbie al rally di Monte Carlo*, ma non nella pellicola che tutti volevano vedere: *Herbie se ne va*.



**JOHNNY CAB**, questo taxi è stato un ottimo mezzo di fuga per Doug Quaid, alias Arnold Schwarzenegger, in *Atto di Forza*. Arnold lo ha ringraziato strappandogli la testa e dimenticandosi di lasciargli la marcia.

**CIP**



Gli sport elettronici dominano il mercato dei giochi e, in particolare, i giochi di strategia. La grafica è di qualità, le animazioni sono fluide, i suoni sono potenti, le meccaniche di gioco sono complesse e sfidanti. I giochi sono per lo più di tipo strategico, con una grafica di qualità e suoni potenti. I giochi sono per lo più di tipo strategico, con una grafica di qualità e suoni potenti. I giochi sono per lo più di tipo strategico, con una grafica di qualità e suoni potenti.

**760**

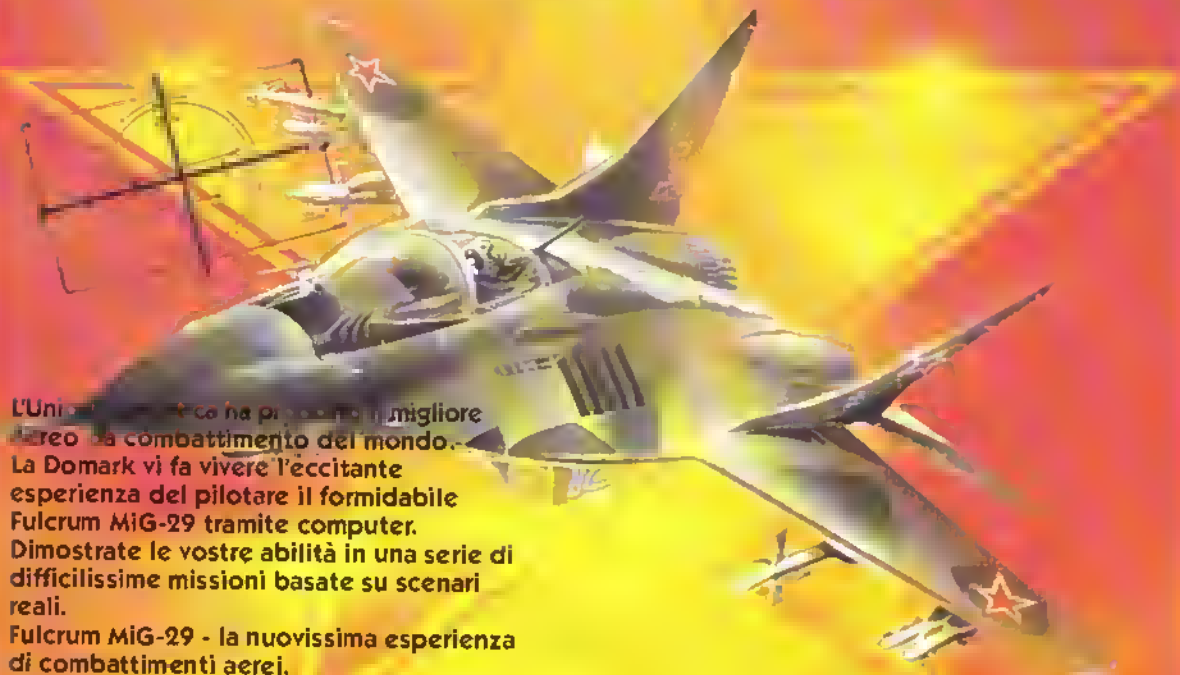
**AMIGA**  
La grafica è di qualità, le animazioni sono fluide, i suoni sono potenti, le meccaniche di gioco sono complesse e sfidanti. I giochi sono per lo più di tipo strategico, con una grafica di qualità e suoni potenti. I giochi sono per lo più di tipo strategico, con una grafica di qualità e suoni potenti.

**PIANO DELLE USCITE**  
AMIGA L29000d USCITO  
ATARI ST L29000d USCITO  
Non sono previste altre versioni



# MiG-29

## F U L C R U M



L'Unione Sovietica ha prodotto il migliore  
aereo da combattimento del mondo.  
La Domark vi fa vivere l'eccitante  
esperienza del pilotare il formidabile  
Fulcrum MiG-29 tramite computer.  
Dimostrate le vostre abilità in una serie di  
difficilissime missioni basate su scenari  
reali.

Fulcrum MiG-29 - la nuovissima esperienza  
di combattimenti aerei.

### SOLO LA SIMULAZIONE FULCRUM

#### MiG-29 VI OFFRE:

- Un modellino di aereo completamente equipaggiato
- Comandi ottimizzati dal punto di vista ergonomico
- Strumenti e componenti reali
- Modellino accurato degli effetti di elevata forza g  
sul pilota, ad es. black-out simulati
- Sistemi di combattimento "guidati da esperti"
- Missioni davvero uniche svolte in scenari  
estremamente realistici

**LEADER**  
MULTIMEDIA



Programma della Simis.

Software, Istruzioni, grafica e confezione ©1990 Domark Ltd. Amiga, Atari ST, IBM PC screenshots.  
Pubblicato dalla Domark Software Ltd. Prodotto da Domark Software Ltd. Distribuito da Leader s.r.l.  
Disponibile per Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" e 5,25".

Fotografia del MiG-29 cortesia della John Lake/Osprey Publishing ©1990.

"Il gioco di simulazione spaziale più realistico per  
home computer. Vi emporrà davvero di essere  
sottoposti agli effetti di una forza g elevata -  
senza farvi prima addor-  
mentare in un comodo letto."



## LA PROGRAMMAZIONE DEI CYBORG



### GIOCO DI RUDLO DI UN LONTANO FUTURO 2ª parte

di Andrea Angiolino, Giuliano Boschi, Agostino Carocci, Massimo Casa, Luca Giuliano  
Disegni di Gianluca Meluzzi.

**I** Personaggi Giocatori (PG) di CYB sono dei cyborg: il loro cervello è umano, ma quasi tutto il resto del corpo è artificiale. Per far funzionare le parti bioniche, alcuni bio-chip sono stati innestati nel loro cervello. Essi possono essere programmati in modo da far svolgere al 'corpo bionico' funzioni e capacità umane in modo più efficace ed efficiente, tanto da renderle sovrumane.

Il cyborg ha la possibilità di sfruttare le notevoli capacità di memorizzazione del cervello umano trattandolo come un efficientissimo Data Base. Attraverso l'utilizzo del Cybol, una sorta di macrolinguaggio costituito da comandi, è possibile manipolare il proprio Data Base per censurare o ampliare le informazioni in esso contenute, eppure attivare determinate funzioni per il controllo delle parti bioniche del corpo.

I poleri bionici, acquisiti con il relativo programma, non vengono sottoposti alle Prove per essere utilizzati con successo, il loro effetto è automatico.

Per l'utilizzo del Braccio Laser devono essere soddisfatte le regole della Sfida nel combattimento a distanza.

All'inizio del gioco i PG, appena rimessi dal letargo dell'ibernazione, non sono in grado di utilizzare né il proprio Data Base, né il Cybol; reagendo pian piano con il mondo esterno, saranno in grado di riattivare il proprio Data Base e le proprie conoscenze del Cybol.

#### LA PROGRAMMAZIONE

L'acquisizione di dati del mondo esterno è capacità umana pertanto tutti gli impulsi dell'ambiente sono automatici. Invece ogni Prova porta alla ricerca nel proprio DB di informazioni utili per il suo espletamento; è una reazione a sollecitazioni esterne, quella che nell'uomo è un misto fra esperienza ed istinto. In CYB questo si traduce nell'estrazione, come da sequenza di gioco, di una carta dal mazzo Programmazione per ogni Prova compiuta con successo durante l'avventura (anche quella introduttiva).

Le carte per valore e seme saranno annodate a matita nella parte della scheda prevista per la programmazione, segnando una crocetta nell'apposita casella, e poi posate nel mazzo degli scarti. Si possono avere anche più crocette nella stessa casella, se la stessa carta viene pescata più volte.

Dopo un certo numero di turni il PG avrà accumulato sufficienti crocette per costruirsi dei

'programmi' in grado di conferire al cyborg super-poteri, in funzione delle proprie parti bioniche. I programmi non possono essere costruiti in una situazione di stress (ad esempio combattimenti o luge).

Le crocette non ancora utilizzate possono essere scambiate o cedute tra i giocatori secondo il libero accordo, purché i PG si trovino nello stesso luogo in una situazione 'tranquilla'.

I Jolly pescati hanno un effetto particolare ed immediato.

Il Jolly rosso permette di acquisire automaticamente un programma di un altro PG che si trovi nello stesso posto; il programma verrà considerato un 'duplicato'. Questa acquisizione dev'essere immediata.

Il Jolly nero cancella automaticamente un programma a scelta del giocatore, che potrà essere riscritto solo una volta riacquistate le istruzioni necessarie.

I programmi attivano i super-poteri e non richiedono Prove per essere utilizzati.

#### COSTRUZIONE DEI PROGRAMMI

I programmi possono essere:

- Monoapplicativi, sviluppati nell'ambito di uno stesso seme
- Interapplicativi, che coinvolgono istruzioni di seme diverso e/o uno o più sottoprogrammi già scritti in precedenza.

#### I MONOAPPLICATIVI

Per costruire un programma Monoapplicativo, il giocatore può utilizzare solo istruzioni dello stesso seme. Egli deve cancellare una crocetta da ogni casella-istruzione utilizzata. Se non ha crocette a disposizione, non può usare quell'istruzione.

I programmi una volta scritti rimangono per sempre (a parte l'effetto del Jolly nero) e possono essere utilizzati come sottoprogrammi di Interapplicativi.

Per costruire un programma occorre trascrivere in sequenza, nell'apposita parte della scheda del personaggio (Lista dei Programmi):

- nome del programma tra virgolette (a discrezione del giocatore)
- numero della parte del corpo utilizzata seguita dal segno parentesi chiusa;
- valore della carta;
- iniziale del seme.

Le istruzioni saranno sempre divise tra di loro da una virgola.

Vogliamo ad esempio scrivere un programma che consenta di vedere attraverso corpi solidi. Il Maslecib e i giocatori decidono che ciò è possibile grazie alla vista bionica, che di per sé è 'sovrumana', poiché durante l'azione del DB per analizzare la composizione atomica della materia osservata. Il tutto richiede quattro carte e si traduce nel seguente programma: 'Vedere attraverso corpi solidi' 1)6C,8C,3C,7C che significa Vista, Scansiona in Comunicazione (6 di Cuori), Collima/Mira (8 di Cuori), Confronta DB (3 di Cuori), Start (7 di Cuori).

Se le istruzioni interessano applicazioni (semi) diversi saranno divise da un punto e virgola.

Ad esempio, il programma per imitare suoni si scrive: 'imitare suoni' 2)6C,9C,3C,3)1C,7C che significa Udito, Scansiona in Comunicazione, Elenca in Comunicazione, Confronta DB in Comunicazione; Udito, Emetti in Comunicazione, Start in Comunicazione.

Le istruzioni come Salta a ..., Se ...Allora, Eseguì poi torna a..., devono avere anche la spiegazione del fenomeno che determina la condizione. Per l'istruzione di Ciclo (sia temporale che normale) l'inizio del ciclo è definito dall'istruzione, la fine dal segno di un trattino. Esempi di questi tipi di programmi sono riportati nell'apposita sezione delle regole.

#### GLI INTERAPPLICATIVI

In caso di programmi Interapplicativi, ogni volta che si inizierà ad usare istruzioni di seme diverso occorrerà un'istruzione Condividi del seme dell'istruzione successiva.

Ad esempio, un giocatore intende costruirsi



nn programma che consenta di trattenerla il respiro. Il Mastercyb decide che ciò è possibile, per un massimo di due ore consecutive, con un programma scritto così: "Trattenere il respiro 5)2Q(decidi quanto);5P,4P

Nel caso di uso dei sottoprogrammi, siano essi Monoapplicativi o Interapplicativi, i giocatori ne ipotizzano il nome tra apici. Se vi sono istruzioni prima del richiamo al sottoprogramma, esso deve essere preceduto da un'istruzione Condividi del seme con cui inizia il sottoprogramma richiamato, anche se è lo stesso seme dell'istruzione precedente.

Se vi sono istruzioni dopo il richiamo al sottoprogramma, esso deve essere seguito da un'istruzione Condividi del seme dell'istruzione che lo segue.

Il giocatore vuole ad esempio scrivere un programma che consenta di trattenerla automaticamente il respiro se vengono avvisati intrinseci nell'edificio in cui si trova il suo PG. Ha già trascritto sulla sua scheda i programmi "Vedere attraverso corpi solidi 1)6C,8C,3C,7C e "Trattenere il respiro 5)2Q(decidi quanto);5P,4P. Il nuovo programma interapplicativo sarà "Trattenere il respiro in emergenza 1)QC,5C. Vedere attraverso corpi solidi;5Q,JQ(se si avvisano estranei);5Q,"Trattenere il respiro"

Il Jolly Naro obbliga a cancellare un programma a scelta. Nel caso in cui questo programma faccia parte di un Interapplicativo, quest'ultimo non funziona fino a quando non viene riscritto il programma richiamato.

#### ALCUNI ESEMPI DI PROGRAMMI

Di seguito vengono elencati i principali superpoteri programmati e la sequenza di istruzioni. Come nei linguaggi di programmazione, queste sequenze non sono necessariamente le uniche possibili per ottenere i programmi ipotizzati. Lasciamo a voi lettori la possibilità di trovare modi più efficienti per programmare gli stessi poteri, nonché quella di inventarne altri purché rispondano alle regole di programmazione qui descritte, alla logica e al buon senso. Nel caso di discussioni sulla realizzabilità o sulla struttura di un programma, l'ultima decisione spetta al Mastercyb.

#### 1 Vista

Vedere Lontano 1)7C  
Vedere attraverso corpi solidi 1)6C,8C,3C,7C  
Collimare Oggetti 1)6C,8C,7C  
Calcolare Distanze 1)6C,8C,3C  
Acquisire e memorizzare, leggendo, dati, segni, forme 1)6C,3C  
Rilevare al buio forme animate 1)QC,6C,8C,3C,7C

#### 2 Udito

Ascoltare suoni lontani 2)7C  
Analizzare suoni 2)6C,9C,3C  
Rilevare segnali di frequenza 2)QC,6C,9C,3C,7C

#### 3 Bocca/Gola

Emettere suoni su frequenze Alte e Basse 3)1C,7C,JQ(se serve allo aumento, se basso diminuisce)  
Emettere suoni imitativi 2)6C,9C,3C,3)1C,7C  
Emettere suoni devastanti 3)9C,JQ(scegli quale suono),1C,7C

#### 4 Cuore/Circolazione

Autoregolare la frequenza dei battiti 4)9C,JQ(se i battiti sono quelli desiderati allora);5Q,6Q;5P,1P

Simulare il ritmo cardiaco: come sopra solo che cambia la condizione

#### 5 Polmoni

Trattenere il respiro (max 2 ore) 5)2Q(decidi quanto);5P,4P

Filtrare l'aria 5)7P,6P,3P

Selezionare i componenti dell'aria 5)7P, 6P, 3P; 5C, 9C

#### 6 Braccia

Valocizzare il movimento 5)7P;5Q,2Q(aumentare velocità);

5P,1P;5Q,2Q(diminuisce velocità);5P,4P

Aumentare la potenza per colpire 5)7P;5Q,2Q(aumentare potenza);8Q,4P

Connettersi fisicamente a strumenti elettronici (che ovviamente abbiano la stessa interfaccia)

5)7P;5Q,8Q;5P,KP(a seguire connessione) se ok 3C altrimenti torna a 7P

Arma Laser nel braccio 1)6C,8C;6)5Q,6Q;5P,7P

Avere un braccio laser equivale ad avere una pistola Fase cambia solo la gittata (300 m.); averne due dà diritto a eseguire due colpi per volta eseguendo un solo check di Slida.

#### 7 Gambe

Valocizzare il movimento (fino a 40 km/h) 7)7P;5Q,2Q(aumentare velocità);1P;2Q(diminuisce velocità);4P

Aumentare la potenza per colpire 7)7P;5Q,2Q(aumentare potenza);8Q;5P,4P

Saltare 1)6C,8C;5Q,2Q(aumentare potenza);5P,1P

## AVVENTURA

### L'ALBERO DELLA VITA

O. Nell'avventura introduttiva il Mastercyb ha guidato i giocatori nella costruzione del loro personaggio. I PG si sono "risvegliati" da uno stato di ibernazione trovandosi in un Rifugio sotterraneo. Seguendo le indicazioni di una mappa trovata nel Rifugio, i PG si muovono alla ricerca di una Base militare. Attraversano una zona deserta in cui incontrano alcune forme di vita vegetale che hanno subito evidenti mutazioni.

Finalmente i PG raggiungono la Base ormai in rovina, penetrano nella Centrale e apprendono di essere dei Cyborg.

1. La Base è abbandonata da molto tempo. Alcuni edifici sono completamente distrutti. La Centrale è in discrete condizioni. C'è un terminale di monitoraggio che può ancora essere messo in condizione di funzionare. Per farlo i PG dovranno superare alcune Prove di valore in Meccanica e Hardware.

La schermata di avvio del monitor consentirà ai PG di sapere che è venerdì 27 giugno del 2521 e che si trovano nella Base Militare "Louis Blénot" di Forrest Lakes, Australia meridionale.

Grazie al programma di monitoraggio e con

opportune Prove di valore in Software, i PG potranno individuare una "attività" piuttosto intensa nella zona denominata LB7. Le coordinate di localizzazione consentiranno ai PG di uscire all'esterno e di raggiungere la zona. Superando una Prova di valore in Razonabilità potranno trovare su una parete della centrale uno schema dagli edifici della Base. La zona LB7 risulterà essere uno dei laboratori per esperimenti biologici, dotato di serie sotterranee.

2. I PG ascono all'esterno a giungla indisturbati in vista degli edifici della zona LB7. Si tratta di un complesso di tre costruzioni a forma di pantagone a un piano, disposti a triangolo e collegati tra loro da tunnel coperti. Due degli edifici sembrano in buone condizioni. Il terzo è visibilmente danneggiato. Diversamente dalle altre zone della Base, qui ci sono numerose forme di vita vegetale. Due Cereus spinosi ondaggiano le braccia e sibilano. Una grande quantità di vitici di Edera è avvinghiata alle pareti degli edifici e si muove freneticamente. Verso l'esterno 6 gruppi di 3 Agave ciascuno controllano la zona circostante.

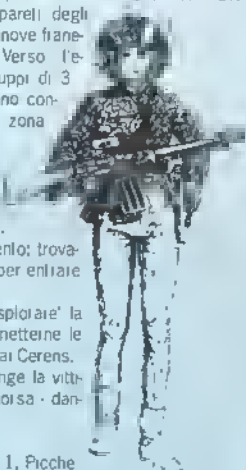
Edera: Fiori 4, Picche 2, Vitalità 24.  
Comportamento: trovare un varco per entrare negli edifici.  
Obiettivo: "esplorare" la zona e trasmettere le informazioni ai Cereus.  
Attacco: stringe la vittima in una morsa - danni 1)

Cereus: Fiori 1, Picche 4, Vitalità 36.  
Comportamento: il tronco è immobile, le "braccia" ondaggiano e sibilano.  
Obiettivo: controllare i movimenti dei PG.  
Attacco: lancia aculei solo se attaccato - gittata 10 m., danni 2)

Agave: Fiori 2, Picche 3, Vitalità 24.  
Comportamento: si muovono molto lentamente; le "braccia" si protendono verso ogni altra cosa in movimento e ondaggiano.  
Obiettivo: respingere eventuali intrusi come i PG fuori della zona.  
Attacco: colpisce corpo a corpo con le spine delle foglie che si allungano nel movimento fino a 4 m. di distanza - impatto 1 - danni 2.

Sul tetto dell'edificio più lontano dalla zona in cui si trovano i PG si può osservare un'antenna parabolica. Restando qualche minuto in osservazione i PG potranno notare che l'antenna ruota nella loro direzione.

Qualcuno dei PG potrebbe attivare un programma di comunicazione radio utilizzando le carte di programmazione del proprio corpo Cyborg. In questo caso riceverebbe il seguente messaggio: "AVVICINARSI CON CAUTELA AL SET-







TORE LB7-1 E PROCEDERE LUNGO IL TUNNEL FINO ALLA PRESA D'ARIA 34. SEGNALARE LA PROPRIA PRESENZA E ATTENDERE. Ogni tentativo di dialogo non otterrà altra risposta che una ripetizione del messaggio.

Il Settore LB7-1 corrisponde all'edificio più danneggiato. Se nessuno è in grado di attivare una procedura di comunicazione, una Prova di valore in Valutazione Tattica consentirà di individuare questo edificio come il più adatto a consentire una penetrazione all'interno.

3. I PG si avvicinano al Settore LB7-1. Dovranno muoversi con molta attenzione (Prove di valore in Valutazione Strategica per organizzare l'avvicinamento e in Abilità per evitare di essere individuati dalle Agavi).

In avvicinamento agli edifici del LB7, i PG potranno osservare numerose forme vegetali 'devitalizzate'. Una Prova in Botanica, consentirà di diagnosticare l'azione di un acido. Una Prova di colore in Chimica rivelerà che si tratta probabilmente di un acido di formula ignota.

Il Settore LB7-1 presenta un varco nel tunnel di collegamento con l'edificio LB7-3. All'ingresso nel tunnel ci sono numerosi vibri di Edera acridici. Giunti a metà circa del tunnel una voce sintetizzata dirà: 'FERMATEVI ALLA PRESA D'ARIA 34 E IDENTIFICATEVI'. Effettuata la procedura di idio i PG riceveranno il seguente messaggio: 'ENTRARE NEL CONDOTTO DI AERAZIONE E STRISCARE IN DIREZIONE PARALLELA AL CORRIDOIO FINO ALL'IMBOCCO 78S'.

Se i PG rifiutano di identificarsi, riceveranno una serie di scariche elettriche che li metteranno K.O. per alcuni minuti. Dopo di che si sveglieranno in un laboratorio, sdraiati su lettini, incapaci di compiere qualsiasi movimento, e con numerosi fili collegati al cervello. Due robot meccanici stanno effettuando le operazioni di controllo. Al termine vengono nuovamente attivati e condotti in presenza dell'Alchimista.

4. Il condotto dell'aria consente il passaggio di un PG per volta in posizione carponi. Una prova di valore in Abilità permetterà di raggiungere la fine del condotto senza problemi. Un fallimento comporterà l'immobilizzazione del PG e sarà necessaria una Prova di valore in Volontà per riprendere il cammino.

5. All'interno i PG vengono accolti da 2 robot meccanici in grado di verbalizzare alcune brevi frasi di convenienza ma non di dare informazioni. I robot accompagnano i PG in presenza dell'Alchimista. Percorrendo le stanze del laboratorio i PG potranno notare che è perfettamente funzionante. Altri robot stanno compiendo lavori di riparazione e pulizia.

Robot operai: Quadri 6, Fiori 3, Picche 2, Vitalità 16.

Comportamento: svolgono i loro compiti senza curarsi di quello che accade intorno a loro e provvedono autonomamente a riparare i guasti che si producono nel laboratorio.

Obiettivo: occuparsi della manutenzione del laboratorio.

Attacco: Se provocati lanciano oggetti o si confrontano nel corpo-a-corpo. Il danno prodotto è di 2 punti. L'Alchimista ha modificato il loro software di base per cui su suo comando possono andare all'attacco; nonostante questo, non sono in grado di usare armi a distanza.

6. L'Alchimista accoglie i PG con cortesia molto controllata. Una Prova di colore in Tecnologia consente immediatamente di comprendere che si tratta di un Cyborg.

È un Cyborg da laboratorio, orientato alla ricerca. Il suo vero nome è Delfino, ma si fa chiamare Alchimista da quando ha trovato alcuni vecchi dischi ottici in cui vengono illustrate le origini della chimica. L'Alchimista dice di aver condotto alcuni esperimenti per individuare un acido in grado di devitalizzare permanentemente le piante mutanti. L'acido ha però un grado molto basso di stabilità. Dopo qualche tempo dalla preparazione tende ad assumere una forma gassosa del tutto innocua. Chiede ai PG di aiutarlo nelle sue ricerche, in attesa che giungano gli uomini a riprendere possesso della Base.

Quello che l'Alchimista non dice è che egli sta conducendo all'interno della serie sotterranea del settore LB7-2, un esperimento di ripopolamento umano, attivando alcune mutazioni ricostituisce le piante del laboratorio. In particolare l'Alchimista è giunto a creare un Wak Wak, il cosiddetto 'Albero della Vita', il mitico albero che produrrebbe come tutti gli esseri umani. L'Albero si trova in una zona particolarmente protetta al centro delle serre.

Alchimista (Cyborg Delfino)  
Caratteristiche: Cuori 1, Quadri 6, Fiori 2, Picche 2.  
Inclinazioni: Cuori 3, Quadri 3, Fiori 6, Picche 6.  
Vitalità: 4.

7. I PG possono accettare l'offerta dell'Alchimista

sta e avere libero accesso al laboratorio. Una Prova di valore in Psicologia consentirà di rendersi conto che l'Alchimista ha qualcosa da nascondere, e che manifesta tendenze psicotiche.

(Il Mastercyb è libero di inventare situazioni di movimento ed esplorazione all'interno del laboratorio. L'Alchimista si fida abbastanza dei PG, purché non vadano a curiosare nelle serre. Dirà che la zona è sotto segreto militare e che lui solo è in possesso del codice di accesso.)

8. Esplorando il laboratorio i PG potranno ottenere le seguenti informazioni (il modo è lasciato all'iniziativa del Mastercyb: archivio, videoteca, chips di dati abbandonati in un magazzino, vecchie riviste scientifiche, ecc.)

Il modello di Cyborg a cui appartiene l'Alchimista è di poco precedente a quello cui appartengono i PG. È particolarmente adatto alla ricerca 'creativa'. La sua produzione era stata sospesa per la tendenza manifestata da alcuni soggetti verso deviazioni 'mistiche'.

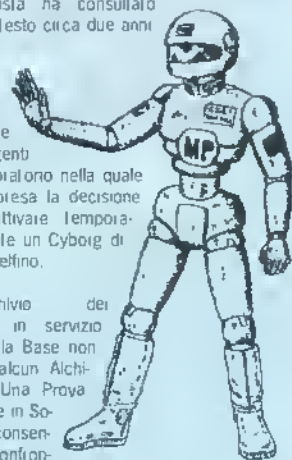
Una citazione di un trattato naturalistico cinese dell'VIII sec., in cui si narra di un gruppo di viaggiatori giunti in un'isola in cui vi era un albero su cui era sbocciata una folla di bambini inghiotti da sei a sette pollici; quando vedevano gli uomini non parlavano ma tutti potevano ridere o agitarsi. Da un esame nell'archivio risulta che l'Alchimista ha consultato questo testo circa due anni fa.

Il testo di una riunione dei dirigenti del laboratorio nella quale venne presa la decisione di disattivare temporaneamente un Cyborg di nome Delfino.

Nell'archivio dei Cyborg in servizio presso la Base non risulta alcun Alchimista. Una Prova di valore in Software consentirà di confrontare la scheda delle caratteristiche esteriori di tutti i Cyborg con quelle dell'Alchimista. Queste ultime coincidono con quelle di un Cyborg di nome Delfino.

Se i PG continuano a utilizzare procedure di comunicazione radio, si accorgeranno che ogni 12 ore viene trasmesso un breve brano della canzone 'Blowin' in the Wind' di Bob Dylan. Con una Prova di seme in Tecnologia potranno localizzare la fonte della trasmissione in Rocky Point, 360 km, a sud-ovest della Base Militare, sulla Grande Baia Australiana.

9. La zona delle serre si trova nel sotterraneo dell'edificio LB7-3 e ha un unico tunnel di accesso. È costituita da una serie di stanze collegate tra di loro in diverse condizioni di temperatura e umidità. Le serre formano tre cerchi





concentrati attorno a una serie centrale più grande delle altre.

L'accesso alla zona è controllata da un Robot guardiano che impedisce l'ingresso a chiunque non sia l'Alchimista. Il Robot è in grado di verbalizzare alcuni comandi molto semplici. Riconosce il timbro di voce dell'Alchimista. I PG potranno individuare il sistema di riconoscimento spiando i movimenti dell'Alchimista che si reca periodicamente nelle serie. I Robot operai entrano nelle serie solo in sua compagnia.

Un PG in grado di programmare la propria voce potrà facilmente imitare il timbro di voce dell'Alchimista. In caso contrario sarà necessaria una Prova di seme in Creatività. I PG potranno effettuare una sola prova per ciascuno. Dopo di che non resterà loro che la prova di forza! Il ricorso a una registrazione della voce dell'Alchimista non è sufficiente.

Robot guardiano: Quadri 6, Fiori 3, Picche 5, Vitalità 24.

Comportamento: Si para di fronte al PG e intima l'altolà. È impossibile convincerlo a farsi da parte.

Obiettivo: impedire che i PG entrino nelle serie.

Attacco: Faser incorporato e attacco corpo-corpo: impatto 3 - danni 4.

10. Superato il Robot i PG potranno accedere alle serie. Per raggiungere la stanza centrale i PG dovranno attraversare almeno alcune stanze di ciascun cerchio.

Le stanze più esterne contengono diverse pian-



te e collure di tipo 'tradizionale', senza alcuna mutazione.

Le stanze intermedie contengono un campionario delle più comuni piante mutante incontrate finora dai PG. Alcune di esse sono visibilmente danneggiate, altre sono devitalizzate per mezzo di acidi. Alcune piante, a discrezione del Mastercyb, potranno dimostrare aggressività nei confronti dei PG.

Le stanze più interne contengono tutte lo stesso tipo di albero. Una Prova di valore in Botanica permetterà di identificarlo come una forma mutante di melo. In ciascuna stanza si troverà un albero in uno stadio diverso di crescita e fioritura. Alcune delle piante presentano segni evidenti di insetti e interventi chimici. I fiori carnosi presentano una colorazione rosacea ed emanano un profumo dolciastro. Strappando il fiore o i petali ne scaturisce qualche goccia di linfa, molto simile a sangue.

Una delle stanze interne è chiusa. Contiene un centinaio di radici legnose di forma vagamente umana.

La stanza centrale è occupata interamente da un albero in piena maturazione con una ventina di "finti" appesi. Si tratta di creature apparentemente umane allaccate ai rami per il capo. Sono alti circa 50 centimetri, completamente glabri e

dalla pelle rosea. Si agitano e sorridono, oppure fanno smorfie varie.

Non parlano, anche se possono muovere le labbra. Emettono solo suoni gutturali incomprensibili, ma molto simili a vagiti di neonati.

Se uno di questi corpi viene avvicinato da uno dei PG, allungerà le braccia sorridente come se volesse invitare a raccogliarlo. Appena staccato dall'albero la pelle comincerà a scurirsi e in pochi secondi apparirà insecchito e morto (come le "radici" trovate nella stanza chiusa precedente). Prima di morire emette un grido simile a un "wak wak".

11. A questo punto l'avventura volge al termine. Si possono creare le seguenti situazioni:

Se i PG hanno raggiunto la serie centrale, si presenterà nella stanza l'Alchimista, con una pistola Faser in pugno e accompagnato da tre robot operai armati di grandi chiavi inglesi. L'Alchimista rimane nascosto, minaccia i PG da lontano e manda avanti i robot. Se viene ucciso i robot si fermano immediatamente.

Robot operai armati: Quadri 6, Fiori 3, Picche 2, Vitalità 15.

Comportamento: Si muovono cercando di non danneggiare le serie. Se le serie verranno danneggiate, ogni Robot dovrà effettuare una Prova di valore in Volontà. Se la Prova ha successo, il Robot smette di occuparsi dei PG e si mette a riparare il guasto prodotto o a pulire la zona, secondo i casi. Obiettivo: Devitalizzare i PG. Attacco: L'Alchimista ha modificato il loro software di base per cui su suo comando possono andare all'attacco; nonostante questo, non sono in grado di usare armi a distanza. Sono armati con chiavi inglesi: impatto 2 - danni 3.

Se intercorre troppo tempo tra la scoperta delle ricerche dell'Alchimista e una qualsiasi decisione dei PG, il Mastercyb potrà far precipitare la situazione utilizzando le piante che assediavano il laboratorio dall'esterno. Le Edeie hanno trovato un modo per entrare e le piante mutanti hanno preparato un attacco in grande stile.

Se i PG decidono di abbandonare la Base per raggiungere la fonte del messaggio radio dovranno attrezzarsi per una lunga attraversata a piedi.

I giochi di ruolo si svilupperanno in un mondo in continua evoluzione di cui il Mastercyb è il creatore, in base agli stimoli offerti dai suoi giocatori. Quando gli eventi si aprono a nuovi sviluppi egli interrompe la seduta di gioco e prepara un seguito per l'avventura adeguato alla nuova situazione. Il gioco avrà termine solo quando il Mastercyb e i giocatori lo vorranno: una buona "campagna" di gioco di ruolo può durare anche diversi anni.

**L**a psicopesle, una malattia proveniente dalle profondità siderali dallo spazio esterno, ha colpito il mondo. La popolazione della terra è decimata dal male, il destino del mondo è ormai senza speranza. Ma forse qualcosa può cambiare, si perché esiste un vaccino, l'unico vaccino ed è RANX che deve difenderlo dalla follia degli Yakusas.

Questa in definitiva è la storia che tiene le fila di questo gioco che in realtà si riassume in un prociaduro con elementi d'esplorazione. RANX per chi non lo sapesse è un essere per metà uomo e per metà macchina, nella perfetta tradizione cyberpunk, il cui cuore meccanico trepida d'amore per Lubna, anch'essa presente nel gioco, e questi particolari vengono ben rappresentati nel gioco sia pur perdendo quello che era lo spirito del fumetto

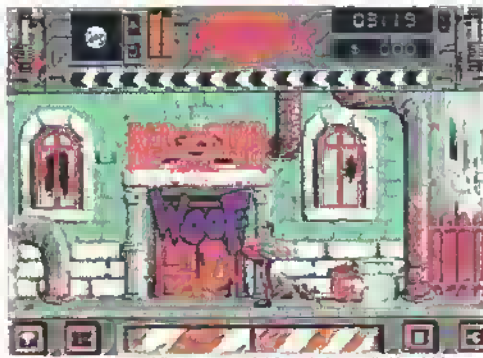
# RANX

**La UBISOFT punta sul cyborg italiano per un nuovo gioco tratto dai fumetti.**

originario.

Oltre a girare per i vari scenari e prociadire i cattivi che vi sbarrano la strada, è possibile colloquiare con i vari personaggi che, di volta in volta, potranno fornire importanti indicazioni su quello che si deve fare per condurre al termine la nostra missione. Sparse qua e là nelle varie locazioni si possono trovare utili oggetti come bomba, granate, giornali, fion e altre cose che permetteranno di risolvere certe situazioni particolari.

Nel gioco sono presenti alcuni tocchi di umorismo che ne aumentano lo spessore generale, e per di più sono in italiano, questo permette se non altro di evitare di ricorrere continuamente al dizionario per non perdersi alcune divertenti battute.



La violenza non è il modo migliore per ottenere le informazioni ma a volte è inevitabile.



## AVVISO

**AGLI UTENTI PUBBLICITARI DI K**


**LA L.T. AVANT GARDE COMUNICA  
DI AVERE ATTIVATO DUE NUOVE LINEE  
TELEFONICHE CON IL SEGUENTE NUMERO:  
02/66103223 r.a.**

Il precedente numero (02/2423547) rimane  
attivo esclusivamente come linea fax  
(dalle ore 8.00 alle ore 20.00)

**GRAZIE**



# LINE OF FIRE



**Line of Fire** è al tempo stesso facile da giocare e difficile da terminare. Il primo schermo è in realtà un livello introduttivo in cui allenarsi a sparare con il mouse e raccogliere una buona scorta di energia. Dal secondo schermo si entra nel gioco, e ci vorrà un po' prima che i guerriglieri nemici abbiano bevuto il tè.

**820**

**AMIGA**

La grafica è nitida, dettagliata e rapida. Il modo di sparare è molto intuitivo e si può muovere una buona scorta di energia. L'azione è molto intensa e rapida. Complessivamente, un gioco molto buono.

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
C64	L19500c - L25000d	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c	USCITO

**Non c'è scampo per i pavidetti sulla linea del fronte. La US GOLD cerca di rifare il verso a Sam Pekinpah.**



I livelli intermedi sono più duri di quanto sembra. Il nemico sembra non volerli mai attendere.

**B**lu e Rosso, eroi del mondo libero e cavalieri dell'apocalisse che valgono per quattro, sono in mezzo ai cattivi fino al collo. Questa volta la loro missione consisteva nell'infiltrarsi oltre le linee nemiche e rubare la nuova mitragliatrice ultrasegreta modello Rapier. La mitragliatrice è stata sottratta ma proprio mentre il dinamico duo stava per dileguarsi una sfortunata incontro con una pattuglia ha fatto scattare l'allarme...

Il giocatore inizia il gioco proprio nel disastroso momento in cui i due amici incontrano i guerriglieri nemici. Da quel punto in avanti non c'è più un secondo in cui non parta almeno una raffica.

Lo schermo è in prospettiva 3D con i cattivi che sbucano ovunque. Il mirino del fucile mitragliatore si sposta per lo schermo con il mouse, mentre il pulsante sinistro apre il fuoco. Le munizioni sono illimitate, quindi si può sparare senza...



Scegliete un'arma, una qualunque. Basta cliccare sulla preferita e quindi cliccare sullo schermo dove volete puntarla. Niente di più facile.

Questa è o meglio (ah! ah!) era - la base. Un paio di proiettili ben assestati e i reparti del genio avranno i loro grattacieli per rimetterla in sesto.

**"C**ontinua l'Ultra Guerra. Le speranze di una risoluzione pacifica sono cadute insieme all'aereo dell'Ambasciatore di Pace del Sud, accidentalmente abbattuto nei cieli nordisti.

All'alba le forze sudiste hanno iniziato un pesante bombardamento di artiglieria sulle linee nordiste. Fortunatamente il 99,99% dei proiettili sono stati distrutti dai laser dei satelliti di difesa ereditati.

In risposta a questo attacco, i generali del Nord hanno lanciato una massiccia offensiva terrestre. Sfortunatamente, la maggior parte dei soldati sono stati uccisi non appena entrati nella terra di nessuno da mine antiumano fluttuanti; tutti i superstiti sono

stati catturati.

Inutile dire che nessuno dei due contendenti ha guadagnato terreno in modo apprezzabile e le linee avversarie si fronteggiano ancora esattamente nei luoghi dove si trovavano dieci anni fa. Qui Kate Ansey dalla Linea del Fronte per TV Nord.

La Ultra Guerra. Due enormi superpotenze, il Nord e il Sud, da anni invischiate in un inutile stallo; i loro sistemi difensivi sono così vasti e sofisticati che ogni grande offensiva nemica si trasforma in un suicidio immediatamente scoperta e respinta. L'unico modo di mettere a segno colpi significativi contro il nemico è avviare asportare segretamente unità scelte dietro le

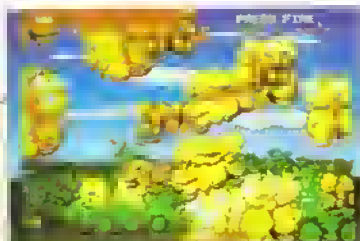
linee avversarie.

Ed è a questo punto che il giocatore entra in scena. Il gioco lo pone al comando di un carro d'assalto Mauler - un mezzo altamente manovrabile, altamente cerazzato, altamente armato e altamente pericoloso! All'inizio del gioco viene fornita una lista di quindici diverse missioni, con dei segni che indicano le missioni già completate. La prima di queste missioni è un semplice spavaldo ed ha principalmente lo scopo di introdurre le meccaniche del gioco. Nelle altre missioni le cose si fanno più difficili. Liberazione di ostaggi, recupero di un satellite abbattuto e scorta a un convoglio di rifornimenti sono solo alcune delle imprese che attendono l'ardimentoso carrista.

Non è obbligatorio seguire l'ordine in cui le missioni vengono presentate. Potete scegliere la descrizione di tutte le missioni e scegliere quella che più vi ag-



Nel primo schermo i cattivi si allineano gomitellati come tanta papaverella. Dato sul mouse a fianco a volontà!



Le granate dovrebbero essere utilizzate solo in casi estremi. Sono bombe smart che distruggono tutti i nemici sullo schermo. Nuove granate possono essere raccolte durante il gioco.

za sosta. Il pulsante destro serve a lanciare un missile che fondamentalmente ripulisce lo schermo di truppe, razzi e veicoli nemici. All'inizio della missione si hanno a disposizione tre missili. Potenziamenti vari, come energia extra, ecc., si ottengono sparando a casse che si trovano sul terreno. Nella versione a due giocatori, ogni giocatore è responsabile della sua metà dello schermo; i colpi infitti dalla sua parte, sia che provengano da razzi, bombe o proiettili, verranno dedotti dall'appropriato "forzometro".

Ogni nuovo schermo è presentato da un'animazione raffigurante una mappa. La missione inizia nell'accampamento nemico con soldati che si calano dall'alto o si nascondono dietro a fusti di carburante. Avanzare è semplice, basta

correre lungo i corridoi e sventagliare a destra e a sinistra per eliminare il 60% degli avversari. Lungo il percorso è di vitale importanza raccogliere le cassette del pronto soccorso.

Il secondo schermo è ambientato nella giungla e l'arte di sopravvivere diventa più dura. Auto-blindate, elicotteri, fanteria e postazioni di cannoni richiedono mano pesante. Decidere quali bersagli colpire per primi è fondamentale: i missili sparati dagli elicotteri, per esempio, devono essere lolti di mezzo immediatamente dal momento che infliggono le ferite più gravi.

Il vano del gioco, la routine di rotazione dello schermo funziona piuttosto bene. Quando si giunge in fondo a un sentiero, l'immagine ruota fluidamente, aumentando l'impressione di realismo. Questo "effetto panoramico" funziona particolarmente bene nel secondo schermo, quando la jeep che state guidando si allontana dal nemico e state effettuando il fuoco di copertura.

Se venite uccisi ma avete ancora qualche "credito" a disposizione, avete un po' di respiro prima di ricominciare. Lo schermo continua a scorrere, così potrete evitare un punto particolarmente difficile.

Line of Fire offre poco ai fan della strategia: non è altro che un gioco d'azione che richiede rapidità di reazione e coordinazione mano-occhio. Ma è ben realizzato ed il numero di nemici su schermo è molto alto. Tali meriti ed il nuovo metodo di scorrimento offrono ragioni sufficienti per consigliarne l'acquisto al fan di questo tipo di giochi.



L'elicottero di Line of Fire. Gli arditi guerriglieri si paracadutano nella mischia. Forate i loro paracadute e poi distruggete l'elicottero!

# BATTLE COMMAND

**Cannotate a volontà con la nuova simulazione di carro armato della REALTIME/OCEAN**

grada. Una volta selezionata l'impresa, potrete scegliere con quali armi, tra le tredici a disposizione, equipaggiare i quattro scomparti per gli armamenti. Tali armi devono essere scelte tenendo presenti i requisiti della missione.

Eseguita questa parte, la parola passa all'azione. Una sequenza grafica animata mostra il Mauler che viene paracadutato nel territorio nemico. Quindi la vista passa all'interno del carro, mentre in lontananza si può vedere la sagoma sempre più piccola dell'elicottero che ha portato il carro sul luogo di partenza della missione. Durante la missione si incontreranno alberi, colline, edifici, installazioni... e carri armati, jeep, elicotteri da combattimento e jet anticarro!

Tutti i principali dispositivi del Mauler possono essere attivati per mezzo del mouse. Giocando in modo "Attivo" il mouse guida il movimento del carro,

mentre con il bottone sinistro si spara con l'arma attualmente selezionata. In modo "Passivo" appare sullo schermo una freccia guidata dal mouse, per mezzo della quale si possono attivare le icone presenti nell'abitacolo.

Non posso dire di essere un grosso fan di questo genere di giochi 3D. Pensare di dover giocare 3D ore per risolvere un gioco mi dà un senso di angoscia piuttosto che di esaltazione. Battle Command evita questo problema dividendo la partita in missioni. Occorrerà diverso tempo per risolverle tutte ed ogni missione risolta dà una grossa soddisfazione.

Questo gioco non pretende di essere una ngorosa simulazione delle guerre del futuro: l'accento è posto più sul divertimento che su una pseudo-accuratezza, ed indubbiamente il programma raggiunge il suo proposito. Forse è solo una versione per gli anni '90 di

Partecipare alla presentazione è possibile, con una dimostrazione, gratuitamente al prezzo speciale di una dimostrazione più completa che gratuita. Questo include una visita, però, è difficile non rimanere affascinati. La simulazione interattiva è avvincente e serve ad entrare nel gioco con un minimo di difficoltà. La possibilità di scegliere liberamente quali armi equipaggiare permette di seguire la più difficile linea di avanzamento. In cui il ruolo è quello di un soldato, o la verità della guerra, guerra che si sta da una per ogni guerra.

**5 VOTO**

**899**

Line of Fire

**5 VOTO**

**899**

Line of Fire

**AMIGA**

Che gioco fantastico! Il Mauler di questo gioco sembra il reale e sembra di essere dentro, tanto è realistico e la scena delle armi sono grandi e la loro difesa, con la loro vista, è un'emozione. La grafica è molto più di quella che si può vedere in un computer. La grafica è molto più di quella che si può vedere in un computer. La grafica è molto più di quella che si può vedere in un computer.

**ATARI ST**

Come è facile aspettare, la grafica della versione ST è un'emozione. La grafica è molto più di quella che si può vedere in un computer. La grafica è molto più di quella che si può vedere in un computer. La grafica è molto più di quella che si può vedere in un computer.

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Battlezone, ma certamente è una versione fatta per persone che amano usare il cervello.

# BOTICS



## Uno sport del futuro dalla KRISALIS

I veri padroni della società del 2085 sono i proprietari di catene televisive. Le TV via satellite trasmettono 952 canali in ogni abitazione. In cima agli indirizzi d'ascolto, come al giorno d'oggi, ci sono i programmi sportivi, ma la richiesta popolare di sport sempre più aggressivi e pericolosi ha reso impossibile la partecipazione degli umani.

Fortunatamente la carenza di partecipanti in carne e ossa ha creato una nuova area di sviluppo per l'industria dei robot, che fino ad oggi navigava in cattive acque a causa della saturazione del mercato industriale. La Prodex 4 ha investito 200 milioni di eurodollari nel perfezionamento dello sport chiamato BOTICS.

Ogni partita consiste in una serie di incontri giocati su un campo circondato da quattro pareti. Due androidi colpiscono una palla metallica cercando di mandarla nella porta avversaria. Ogni androide può caricarsi di energia per aumentare



Il campo più semplice: due avversari e una palla



Il vincitore ha la possibilità di giocare di nuovo. Il perdente... no!

la forza con cui la palla viene scagliata contro l'altro giocatore, ma l'utilizzo in eccesso di energia rischia di danneggiare la macchina o addirittura di farla esplodere! I giocatori possono chiedere delle sospensioni durante la partita per effettuare delle riparazioni. Alcuni campi includono mura che appaiono all'improvviso bloccando la traiettoria della palla. Ci sono cinque diversi tipi di palla e cinque livelli di avversari.

Il vero problema di Botics è che si tratta di un'idea semplice che è stata troppo gonfiata. I campi in 3D sono ottimi ma imparare a posizionare il proprio dronte nel modo migliore richiede troppo tempo per il livello di divertimento offerto.

# HILL STREET BLUES



Portare un personaggio da A a B è facilissimo. Basta richiamare la mappa (in alto a destra), cliccare su una locazione e quindi cliccare sull'icona appropriata del pannello di controllo. Gli agenti possono pattugliare a piedi oppure in macchina. L'importante è che facciano buona caccia!

## Alla KRISALIS guardano la TV... e hanno scoperto come realizzare i polizieschi al silicio.

I giochi su licenza non sempre brillano per originalità. E molto probabilmente anche la versione per computer della splendida serie TV Hill Street Blues e Night si sarebbe trasformata in uno dei soliti banali spara-spara con guardie e ladri. Così non solo banale, ma anche lontanamente estraneo all'atmosfera e allo spirito dei telefilm - se fosse stata affidata a menti meno fantasiose. Per fortuna, la Krisalis ha preferito puntare su un gioco di strate-

gia molto più tattico e avvincente.

I giocatori andranno a parire nel mirino di Frank F. Rizzo, il più spinto e ha la responsabilità di mantenere l'ordine di criminalità dei distretti di Hill Street contro molti scellabari, cercando di non perdere la tuaet a disposizione e di tenere alta la morale e l'operatività della polizia. Quando la demenza di un criminale giunge in certezza il giocatore deve assegnare alle indagini uno degli otto filiali a sua disposizione. Per i problemi più gravi c'è la possibilità di fare intervenire le Forze Speciali (SWAT), ma non bisogna abusarne! Il numero della strada non ripete e non viene bloccato nel traffico per quattro ore perché una squadra SWAT ha bloccato un quartiere durante la caccia a un borsaiolo! Svingere bene il tempo a lungo significa ricevere riconoscimenti e promozioni.

Alla Krisalis hanno lavorato a questo gioco per otto mesi, e pensano di pubblicarlo entro questa primavera. La maggior parte del tempo è stata spesa nel cercare di realizzare una città vivace e variata. Oltre 600 cittadini abitano nella città, guidano per le strade, vanno a lavoro, fanno la spesa o svolgono altre attività della vita quotidiana. Il livello di dettaglio è molto alto: le auto si fermano ai semafori o ai passaggi a livello; per esempio il gioco è in tempo reale, leggermente accelerato. Quando cala la notte e ombre si allungano lentamente tra gli edifici.

La versione cd e abbiamo potuto esaminare era ancora incompiuta, ma il primo impatto è stato ottimo. Speriamo di poter giocare ai più presto con la cop a del "iva





Un bivio è vicino. La mappa suggerisce la via migliore



Un'Onda d'Urto lungo il tunnel spazza via ogni opposizione

# S.T.U.N. RUNNER

**G**iocare a S.T.U.N. Runner nelle sale giochi era una cosa strana. La velocità della grafica e la cabina in stile motocicletta futuristica attiravano subito l'attenzione, ma dopo un'emorragia di monetine della durata di un paio d'ore, diveniva evidente che S.T.U.N. Runner era decisamente carente nel settore giocabilità. Lo scopo collezionare le stelle che giacciono sul pavimento della Rete Sotterranea di Tunnel non era di quelli che catturano irrimediabilmente.

Questa conversione è programmata discretamente, ma è inevitabilmente rovinata dalla lentezza dei computer. Il problema è ulteriormente aggravato dalla decisione di utilizzare non una

grafica a vettori ma una grafica a poligoni pieni, nel tentativo di rimanere fedeli all'immagine del coin-op.

Il risultato, naturalmente, è che la grafica si muove a scatto ultra-lento. Più che un programma per computer sembra uno di quei libri animati per bambini.

Un menu permette di scegliere se giocare in tunnel facile, medio o difficile. Il controllo della navicella è semplice: può spostarsi a destra e a sinistra, puntare i laser in alto e in basso e fare fuoco. Due volte per ondata lo più, se si collezionano abbastanza stelle c'è la possibilità di lanciare un'Onda d'Urto lungo il tunnel che distrugge tutto quello che trova sul suo percorso. Quello che non si può fare (e questa è la vera essenza del gioco) è controllare la velocità del veicolo. Come una macchina semi-intelligente, lo speed-runner accelera e rallenta automaticamente lungo le curve ed i rettilinei del percorso. Lo scopo del gioco, e tra l'altro l'unico modo di terminare il percorso in tempo, è quindi quello di scegliere sempre la traiettoria migliore così da mantenere in ogni momento la massima velocità possibile. Guidare la navicella verso le pareti esterne del tunnel durante una curva, così da sfruttare al meglio la forza centrifuga, è un modo per ottenere questo risultato.

Nel primo schermo, le stelle verdi indicano il percorso migliore, ma dal secondo in avanti è compito del giocatore scoprire la migliore traiettoria. Una cattiva scelta di tempo o un'interpretazione errata del percorso hanno come risultato un brusco rallentamento del mezzo. Gli extra che si incontrano lungo la strada imprimono violente accelerazioni portando spesso la velocità oltre il limite massimo di 500mph. Questi extra hanno una durata molto breve, però, e in nessun caso possono sostituire un'intelligenza condotta di guida.

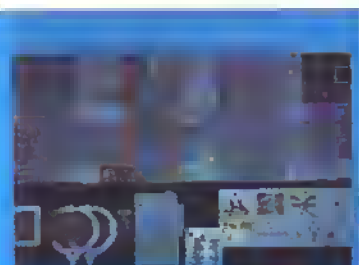
I tunnel diventano sempre più difficili da percorrere man mano che la partita procede. La maggior parte degli avversari può essere fatta esplodere con il laser di bordo, ma alcuni sono assolutamente indistruttibili. L'unico modo di liberarsene è evitarli.

Il livello di difficoltà non è bilanciato al meglio. Molti dei livelli intermedi sembrano più facili dei livelli considerati "Facili". Sfortunatamente la difficoltà dipende interamente dal limite di tempo.

Il tentativo della Domark di convertire S.T.U.N.

**STUN Runner versione coin-op era divertente solo per la velocità della sua grafica a poligoni pieni. Come è andato questo difficile tentativo di conversione della DOMARK?**

Runner può dirsi riuscito, se si esclude la lentezza della grafica. È un gioco adatto per chi sbavava davanti all'originale. Gli altri, probabilmente la maggioranza, non troveranno nulla di interessante in questo programma.



È possibile ottenere informazioni su ogni cittadino presente nel gioco

## Beta Test



- Convertito linea originale e entusiasmante.
- Facile da gestire.
- Osservare la vita della città a notte diverte.



- Il livello di gioco non è adatto a tutti, ma sicuramente piacevole agli amanti del tunnel.
- La grafica è ingenuità a scatti la curva della velocità necessaria per il programma.

## PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	livel "01"
ATARI ST	prezzo nc	livel "01"
IBM PC	prezzo nc	livel "01"



Se i computer emulano velocità, spesso di qualità grafica pari o quella del coin-op, non è mai stato più facile a S.T.U.N. Runner vedere un buon gioco. Purtroppo la sua velocità è così bassa da risultare fastidiosa la giocabilità. Non c'è nulla da fare nel gioco, al meglio il controllo del tempo è limitato. In una parola non proprio la velocità nel tunnel. Tuttavia, dopo questo programma, non c'è da meravigliarsi se questa conversione è un tentativo felice di portabilità.

480

AMIGA

Questo è l'unico tra i titoli della serie di grafica di qualità che si può considerare un grande di successo. Anche se tutti gli elementi del coin-op sono stati riproposti, l'aspetto del gioco è migliorato dalla grafica da tavolo. Dopo alcuni tentativi di divertimento alcuni alla ricerca del piacere migliore per ogni livello, l'unico per il gioco di velocità è stato migliorato. Il prezzo è discreto, non ha bisogno di spiegazioni, una conversione di S.T.U.N. Runner è un prodotto di qualità.

## PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c • L29000d	USCITO
CS4	L19500c • L25000d	USCITO

Non sono previste altre uscite

Messico: La macchina slitta e sbalza sulla sabbia. Le frequenti tempeste di polvere possono ridurre notevolmente la visibilità.



# TOYOTA CELICA GT RALLY

**Grazie alla recente vittoria di Carlos Sainz nel Lombard RAC che ha regalato alla Toyota il titolo di Campione del Mondo, l'uscita del simulatore di Rally della GREMLIN non poteva essere più fortunata...**

**B**eh, ma la fortuna non è tutto, vero ragazzi? È un gioco che si propone di simulare una gara sportiva trascurando la parte più estetica della guida deve essere accurato e di impatto immediato. Fortunatamente la varietà di percorsi inclusa nel programma (l'intera serie di piste su cui si corre il Campionato del Mondo) più la possibilità di ascoltare i commenti del navigatore egguagliano spessore alle divertenti (ma non superlative) parti del programma che vedono il giocatore impegnato in una prova di guida in 3D.

Lo scopo del gioco è semplice: guidare la propria Toyota GT 4 attraverso prove in Inghilterra, Messico e Norvegia, nel tentativo di vincere il Campionato del Mondo.

È consigliabile non poi di allenamento prima di gettarsi nelle fauci del Campionato del Mondo. In ogni nazione viene data la possibilità di cimentarsi in un percorso di prove; ci si può così allenare e correre sull'insidiosa pioggia inglese, sulla sabbia messicana e sulle nevi della Norvegia.

C'è la possibilità di lasciare al computer il compito di cambiare le marce. Dal momento, però, che gran parte delle tattiche di guida si affidano all'astuto uso del cambio, difficilmente riproducibile dal computer, questa opzione è consigliata solo ai giocatori principianti.

La ragione per cui i piloti dei rally spingono le loro capacità e quelle dei loro mezzi fino ai limiti estremi è

**5** **0**

ATARI ST

Celica, a differenza di Lotus, non è un programma di semplice controllo, in compenso offre un divertimento più duraturo e l'interesse del giocatore rimarrà alto per un lungo periodo. I giocatori occasionali dovranno però accettare una leggera sensazione di frustrazione (nessuna fine a quando non impazienza ad arrivare in modo efficace all'auto del navigatore).

**820**

ATARI ST

La velocità della ricerca di guida in 3D è alta, ma non eccezionale. La grafica è leggermente arcata, e la guida non sembra realistica. La velocità di guida del navigatore è quindi notevolmente superiore a quella del vero pilota di guida. L'ipotesi non è accettabile.

**PIANO DELLE USCITE**

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Il clima norvegese non è mai particolarmente amaro del pilota. E le strade sono particolarmente scivolose...



semplice: nessuno sa come sta andando la gara agli altri partecipanti. Questo fatto è dovuto soprattutto alla partenza scegliamola. Perdere due secondi può segnare la differenza tra il primo ed il decimo posto. Il risultato è l'assoluta impossibilità di prendersi un attimo di respiro. Ogni volta che si completa un tratto di strada particolarmente insidioso si ha la sensazione che gli altri concorrenti lo abbiano percorso più in fretta.

Una volta intrapreso il Campionato del Mondo, l'opzione di annullare le opinioni del navigatore dovrebbe essere sempre eccitata. Una vista dall'alto della prova successiva viene mostrata sullo schermo. Utilizzando un facile sistema di note numerate, brevi messaggi in voce digitalizzati possono essere associati a punti particolari del percorso. Questi messaggi offrono suggerimenti su punti particolarmente importanti del percorso, come "Curva a Gomitolo a Sinistra", "Destra poi Tutto e Sinistra", "Leggera Curva a Sinistra", ecc.

Questa parte è meno complicata di quanto appare a prima vista, e decidere il momento preciso del percorso in cui il navigatore esprime la sua opinione è vitale per la riuscita della gara. Una buona preparazione per-



Velocità 3D: la sinistra, veicolo rosso, due ruote mortali nella Via Lattea.

**U**na caratteristica assente nei due altri giochi di corsa che abbiamo recensito questo mese è presente in Jupiter's Masterdrive della Ubi Soft, e una vista ravvicinata del circuito accompagnata da una proiezione in miniatura della situazione complessiva. Il gioco offre inoltre un vasto parco di veicoli con i quali partecipare alla gara.

Il fatto che il programma è ambientato nello spazio non ha grande effetto sulla giocabilità, ma permette di gareggiare in un ambiente verosimile per i tipi di piste e ai veicoli presentati.

Il menu principale rappresenta Giove e le sue lune. Qui il giocatore (o i giocatori) può decidere di tentare una delle piste del livello di difficoltà di sua scelta oppure entrare nel Masterdrive, dove tutte le piste vengono percorse a ruota attraversando tutti i livelli di difficoltà. Nel Masterdrive si incontrano anche livelli bonus.

Lo scopo di ogni livello è semplice: completare il numero di giri richiesti, raccogliere carburante extra e incassare le monete sparse lungo il percorso. Se i danni subiti dal veicolo superano un certo li-



Programmare i consigli del navigatore è vitale per gli aspiranti all'alfiere. I messaggi sono identificati da un numero che varia tra 1 e 6.

metterà di risparmiare secondi preziosi che faranno la differenza al momento di bilare la gradalorria finale. Indubbiamente durante alcune prove norvegesi e messicane (dove talvolta è quasi impossibile distinguere qualcosa fuori dal parabrezza) è molto utile avere un compagno che avverte di una "Curva a Gomitolo a Sinistra".

Guidare è piuttosto divertente, ma è praticamente obbligatorio imparare a guidare come un vero pilota rally, permettendo alla vettura di slittare e non lottando di tenerla in mezzo alla strada per tutta la prova. Anticipare le curve e accelerare al momento giusto è un'arte che deve essere imparata con prove ed errori.

Si capisce presto che anche piccoli sbagli vengono pagati a caro prezzo. Allontanarsi troppo della pista causa una penalità di 20 secondi: un'enormità. La rotta del motore viene invece punita con una penalizzazione di 2 minuti, assolutamente impossibile da recuperare.

I fan di Lotus Esprit Turbo Challenge sono avvisati: è un gioco in stile completamente diverso, ma non per questo meno divertente.

# JUPITER'S MASTERDRIVE

Alla UBISOFT hanno deciso di portare la moda dei giochi di corsa... nello spazio!

vello - sia a causa di urti con i fatti della pista o con altri veicoli, sia a causa di colpi sparati dagli avversari - il mezzo si ferma e tutti i potenziamenti extra ottenuti fino a quel momento vanno persi.

Ogni sfilafide è teatro di una competizione a di un livello bonus. Anche dopo una gara particolarmente sfortunata è possibile ritirarsi parzialmente nel livello bonus raccogliendo carburante e icone di riparazione extra.

Se due giocatori umani giocano insieme contro il computer, lo schermo si divide in due parti. E se questo causa la riduzione dell'area di gioco visibile sulla propria metà di schermo, un uso intelligente dello scanner evita complicazioni.

La grafica è fluida e attraente e i veicoli reagiscono ai comandi in modo appropiato. Questi ultimi vedono compiere hovercraft e "vecchie" vetture in stile formula 1. Per la maggior parte sono facili da controllare, ma pilotare un hovercraft è un'impresa complessa e frustrante, la pista dove corre l'hovercraft è lastrica di mine pericolose munite di frecce e spuntori. Il normale stile di guida deve quindi essere radicalmente alterato se non si vuole danneggiare immediatamente il veicolo. Dal momento che gran parte del divertimento deriva dal correre a tutta velocità in giro per la pista, que-



Per correre su una pista particolare occorre pagare la quota di iscrizione. I premi in palio saranno sufficienti per acquistare qualche piccolo extra?

sto livello particolare sembra tradire leggermente lo spirito del gioco.

Molti dei livelli superiori offrono scorciatoie per i giocatori più coraggiosi. Molte di queste scorciatoie sono però decisamente pericolose ed un eccesso di sicurezza può avere conseguenze fatali.

Se si esclude il difficile livello dell'hovercraft, Masterdrive è un gioco molto divertente. Non è un gioco dalla longevità eccezionale, ma gli amanti delle corse lo giocheranno per parecchi mesi.



Anche se a prima vista Masterdrive non sembra un gioco destinato a durare, il suo notevole livello di difficoltà insieme alla longevità lo rende un gioco con un appeal a lungo termine. Il computer è l'equivalente divertente, e i veicoli controllati dalla macchina sono insistentemente abili.

4 VOTO	AMIGA
840	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000	IMMINENTE
ATARI ST	L49000	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni



Chartage richiede qualche tempo prima che il giocatore si ambienta e grande confusione con l'interfaccia è minima. Una volta compresi bene i meccanismi del gioco, tornare di fermare la frenata rimane una impegnativa e lunga. Completamente però non credo che l'intervento del giocatore medio possa essere rilevante più di tanto.

4 VOTO	AMIGA
784	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000	USCITO
ATARI ST	L49000	USCITO

Non sono previste altre versioni

# CARTHAGE

"...se escludiamo l'irrigazione, la pubblica istruzione, la legge, gli acquedotti e le strade, cosa diavolo avranno mai fatto i romani per diventare così importanti?



Problema storico: le strade romane erano? a) Contate - b) Diritte.

Chartage era una potente città effecciata sul Golfo di Tunisi. Il suo impero comprendeva le colonie fenice del Nord Africa e delle Spagna. Il conflitto con i romani sfociò nelle tre Guerre Puniche ed ebbe come conseguenze la rovina totale delle città.

Chartage è ambientato nella Terza Guerra Punica, ed inizia nel momento in cui il nostro eroe, Diogenes, riceve una visita dal suo dio, Tanit (il vino?) Il dio condivide benevolmente e Diogenes il "Potere delle Visioni" che gli permette di scrutare dall'alto lo svolgersi degli eventi. Il potere è essenzialmente una mappa strategica che mostra la posizione di città ed eserciti e sulle quali il gioco viene in gran parte gestito. Lo scopo del gioco è cambiare le sorti marciando duramente le legioni romane.

Per vincere bisogna creare eserciti e impiegarli in modo efficace. Le unità sono cavallerie, arcieri, fionda, elefanti ed elefanti. Tali unità sono organizzate in battaglioni. Il combattimento vero e proprio si svolge zoomando sugli eserciti coinvolti. Ogni battaglione può essere mosso cliccando su di esso e scegliendo una destinazione. Se tale destinazione è un altro battaglio-

ne, l'unità prescelta si lancerà all'attacco o seguirà l'unità selezionata per seconde; questo dipende dallo schieramento di cui fa parte le seconde unità.

Gli eserciti devono essere pagati o diserteranno (viti traditori), quindi avere una solida base economica è molto importante. Per realizzare ciò occorre distribuire intelligentemente il patrimonio nazionale. L'oro è trasportato con delle bighe e il veggio è simulato da una sequenza accade in 3D nella quale il giocatore guarda una biga cercando di evitare ostacoli e nemici. La sequenza di combattimento con gli avversari romani e invece visiva dell'alto. In esse bisogna riuscire e frantumare le ruote dell'avversario con gli spuntori di cui è munita la nostra biga (vi dice nulla Ben Hur?).

Le sequenze accade non sembra influire più di tanto sul gioco, ma rappresenta un diversivo dall'aspetto prettamente militare del programma. La mappa è generata staticamente ed ha un aspetto notevole. Una caratteristica molto utile è la possibilità di ruotarla e vararne le scale. Il sonoro è buono, ma piuttosto limitato. Non è un gioco eccezionale, ma lo raccomandando senz'altro agli appassionati di giochi di guerra.





La programmazione è semplice per tutte le versioni (il sistema di istruzioni è costante a fronte di variabilità: le versioni a 16-bit consentono tutta l'ottimizzazione e la sofisticazione del software originale della Atari). Anche da imparare, con le difficoltà conseguibili e gli strumenti adeguati (anche di grafica) sono una piacevole sorpresa, il programma presenta le stesse più o meno comuni, ma di difficoltà di gestione di molti altri programmi a noi troppo ingenui. A livello di punti non aggiunge l'esperienza a gli giocatori, ma non gli giochi che lo sono mai stati ancora certo.

**AMIGA**  
835  
La grafica è identica a quella del main-ops, nonostante sia un po' più lenta (ma non lo è molto). Le macchine sono leggerissime, ma fortunatamente possono essere evolute a favore degli ottimi effetti sonori. Tecnicamente non la si ripete i colori, ma è divertente, specie in vista nelle versioni per due giocatori, è assicurata.

**ATARI ST**  
835  
Identica serie ogni aspetto alla versione Amiga, ma (stranamente) le macchine sono un po' più accettabili.

**IBM PC**  
870  
La grafica in VGA è, anche questo caso, una perfetta riproduzione della grafica arcade, ed anche le versioni DOS/EGA sono più che accettabili. Il programma è notevolmente rapido, perfino un PC a 8 MHz è più veloce di ST ed Amiga, a questa migliora la già eccellente giocabilità. Un gioco meraviglioso che si coltiva nella quasi diobbia categoria di giochi per PC pensati per il puro divertimento.

**C64**  
831  
La più attraente delle versioni a 8-bit, nonostante l'effetto 3D è eccezionale (invece rovinato dagli sprazzi delle vetture che si sovrappongono al guard-rail). L'elemento più importante però - la giocabilità, è quella non manca assolutamente.

**AMSTRAD CPC**  
826  
La grafica è eccellente a strutto molto bene il modo a 4 colori (ma da rendere ogni macchina facilmente identificabile). Le macchine sono molto buone per un CPC, nonostante l'effetto 3D è eccezionale (invece rovinato dagli sprazzi delle vetture che si sovrappongono al guard-rail). L'elemento più importante però - la giocabilità, è quella non manca assolutamente.

**SPECTRUM**  
830  
La grafica è colorata, ma le macchine sono meno nitide. Come nella versione CPC, a in più di in meno (le due versioni possono giocare contemporaneamente). Le macchine dei giocatori sono distinte da due bandierine, una bianca ed una nera, a giocare facilmente essere confuse durante i momenti di gioco particolarmente frenetici.

#### PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L29000d	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c	USCITO
SPECTRUM	L19500c	USCITO



**SPECTRUM**  
Può essere difficile distinguere le macchine meno accettabili.



IBM PC - La grafica in VGA evolve bene il suo compito, ma può essere più difficile notare i bonus.



AMIGA - Con una l'immagine degna dal miglior Tom Cruise del tubo di scappamento il botte rosso zompa in avanti.

# IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD



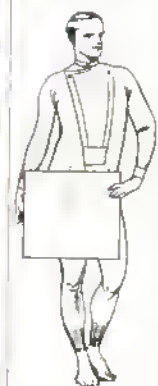
C64 - Riempire la fretta il bersaglio è molto utile: i potenziamenti non crescono sugli alberi.

**"Ironman" della VIRGIN  
MASTERTRONIC o Badlands  
della DOMARK -  
Chi è il Signore della Strada?**

**C**hi è Ian Stewart? È la prima volta che lo sento nominare! (Alloia leggi il box qui a fianco, ignorante!) Ma se il gioco è un'accurata rappresentazione dello sport che pratica, allora il soprannome "uomo di ferro" è certamente meritato. Qui non c'è posto per guida tranquilla o comportamento educato - ogni gara è una battaglia per la sopravvivenza su di una pista in terra battuta. I camion lottano duramente cercando di conquistare la prima posizione e di superare ostacoli quali crateri pieni d'acqua, ripidi pendii e fossati.

Lo scopo del gioco è battere i mezzi controllati dal computer in una serie di competizioni. Non riuscirai a significare perdere uno dei due crediti a disposizione. Dopo ogni corsa il giocatore riceve un premio in denaro il cui ammontare dipende dal piazzamento finale. Il denaro può essere utilizzato per acquistare i numerosi potenziamenti a disposizione. Questi ultimi hanno un effetto notevole sulla performance della vettura.

I comandi sono semplici: girare a destra/sinistra e accelerare. Ogni vettura è equipaggiata con un numero limitato di Nitro che possono essere utilizzati in ogni momento per imprimere al mezzo velocità turbo. Questa velocità addizionale è molto utile quando si intende prendere prepotentemente il comando della corsa o, più modestamente, si cerca di non perdere contatto con gli altri concorrenti. Accelerare di colpo all'ultimo secondo e superare l'odiatto avversario proprio sul traguardo è fonte di enorme soddisfazione!



#### CHI È L'UOMO DI FERRO?

Forse non è il mal sam-  
lito patire di Ian Stewart,  
ma gli americani certa-  
mente sì. Dal 1971 ha col-  
lezionato un'incredibile  
serie di record o titoli nel  
duro mondo delle corse  
Off-Road. Nel 1983 Ste-  
wart è entrato a far parte  
del Toyota Factory Team a  
da allora ha gareggiato  
per i colori della casa  
giapponese, guidando cam-  
pioni fuoristrada nelle  
competizioni che si lan-  
ciano negli stati di (le stesse  
simulati dal gioco) e par-  
tecipando a floganti gare  
di resistenza (250 miglia  
senza soste nei deserti  
del Sudovest o in Messico).  
Questi successi gli

hanno meritato il soprannome di "Ironman" (Uomo di Ferro). Soprattutto i giocatori mostrano l'alta sua abilità?

## LA SPECIFICHE A "TAVOLETTA"

## 'IRONMAN'

## BADLANDS

Numero  
dnl Voicoll  
sulla Pista

4 - Fino a 3 (2 nella versione Spectrum e CPC) possono essere controllati da un giocatore umano.

3 - Fino a 2 possono essere controllati da un giocatore umano.

Numero  
delle Piste

8 - Fossati, cunicoli e trincee rendono l'azione frenetica e difficile. Il plato non vengono percorsi una dopo l'altra. E' possibile percorrere due volte di seguito la stessa pista e quindi percorrerla in senso opposto. Prima di vederla tutti occorrono quindi qualche tempo.

8 - Abbastanza rettilinee: la cosa importante è andare veloci. Il portolo è garantito da ostacoli come macchie d'olio e chiodi. Alcuni posti hanno ostacoli "enimati", come cancelli che si aprono e si chiudono all'improvviso, tiratori scelti che sparano da torri o altro. Nel corso gioco alcuni oggetti possono essere colpiti per aggiungere macello al macello (torri piene d'acqua che cadendo rendono la strada viscosa, per esempio). Le 8 piste entrano in scena una dopo l'altra, quindi non occorrono troppo tempo per vedere tutte le varianti.

Potenziamenti

- Nitro - Velocità extra per i momenti cruciali.
  - Gomme - Minor rischio di slittare a migliore tenuta di strada.
  - Alettoni Paraurti - Riducono l'effetto degli urti e aumentano la tenuta di strada.
  - Acceleration - Riduce il tempo necessario per raggiungere la velocità massima.
  - Velocità - Aumenta la massima velocità raggiungibile.
- E' possibile avere fino a 99 Nitro. Il resto dei potenziamenti ha 5 diversi livelli di efficacia. Uno dei due crediti può essere convertito in \$200.000 in più per egualizzare i potenziamenti.

- Missili - Distruggono completamente le altre vetture.
- Scudi - Proteggono dall'attacco dei nemici.
- Velocità - Aumenta la velocità massima raggiungibile.
- Turbo - Aumenta il fattore di accelerazione.
- Gomme - Migliorano la tenuta di strada.
- Freni - Aiutano a ridurre la velocità più rapidamente.

E' possibile avere fino a 99 Missili e Scudi. Gli altri potenziamenti hanno 6 diversi livelli di efficacia.

# BADLANDS

Vengono dalle rovine del post-Apocalisse - uomini e donne così pronti a tutto da usare filo spinale per pulirsi i denti. Buggy Boy e un ricordo che non da impianti. Le loro macchine sono corazzate ed armate con cannoni. Il loro passatempo preferito sono le gare di corsa nelle Malette, le desolate rovine lasciate dal conflitto nucleare.

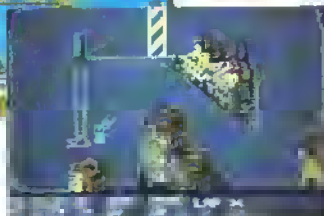
La struttura base del gioco è identica a quella di Super Off Road. Il giocatore (insieme ad un amico) compete su otto percorsi. Terminare la gara alle spalle dei mezzi controllati dal compu-

ter causa la perdita di uno dei due crediti. Di tanto in tanto delle chiavi inglesi d'oro appaiono in mezzo alla strada e possono essere raccolti passandoci sopra per poi essere utilizzate nell'acquisto di vari potenziamenti tra una corsa e l'altra.

I controlli sono identici a quelli di Super Off Road, ma non ci sono Nitro a disposizione. La loro mancanza è compensata dal cannone montato sul tettuccio. Sparare alle altre macchine rallenta la loro marcia e fa cadere da esse altri bonus... perché non approfittarne?



ATARI ST - Giocando per il cortile della prigione. Bisogna fare attenzione a non finire schiacciati sotto un cancello o frenarsi da un tiratore scelto.



C64 - Nella pallida Gita molti cose si sfilano crudeli... (altri, scusat).



La generalizzazione è semplice. L'ordine è determinato per quanto Atari è la più nel centro appoggiando sapere alla generalità. Purtroppo la Spectrum e CPC la grafica costante e la hardware rendono il gioco personalmente.

780



AMIGA  
Un gioco particolarmente adatto al video Super Sprint con in più solo i cannoni, d'aspetto "spettro", pancia, menti" di Ironman è totalmente esaurito. La programmazione è buona ed il gioco di Ironman è particolarmente se si scatenano cannonate con un amico, ma non c'è nulla in questo titolo che possa interessare particolarmente il giocatore medio.

780



ATARI ST  
Versione di nuovo sul fronte Atari la versione è identica a quella Amiga.

765



C64  
Come in Ironman, la migliore versione è 8-bit. Abbastanza veloce, ma la grafica degli sfondi è un cartello collage di spriti a piedi. I problemi di generalità sono gli stessi delle macchine a 16-bit.

656



AMSTRAD CPC  
La versione peggiore. La grafica degli sfondi è identica a quella dello Spectrum: rozza e priva di effetti 3D. Come veduto in primo piano almeno i suoi pareri. Questo fatto di sarebbe fare paragonare da una giocattola super, ma purtroppo la lentezza del programma taglia le gambe anche al giocatore più veloce. Da evitare.

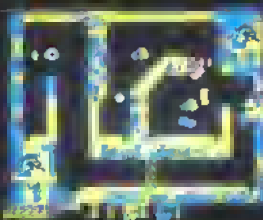
689



SPECTRUM  
Sfondi di seconda mano. Dal momento che le macchine sono colorate di nero, tutto è fatto e talvolta quello di un pugno in un occhio. In un incidente è facile perdere di vista la propria vettura.

## PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE
C64	L69000 cart	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	USCITO



AMSTRAD CPC. Sì, NON è una schizofrenia tratta dalla Spectrum il vostro computer non ha colpa: in due versioni sono quasi identiche.



# EXPO '91

Mostra mercato su:  
Desktop Publishing,  
Desktop Video,  
animazione e  
modellazione solida,  
multimedia,  
produttività, musica,  
Computer Art, Games

Ovvero  
mostra mercato  
**COMMODORE**  
**AMIGA®**

**HOTEL EXECUTIVE**  
**CENTRO CONGRESSI**  
Viale Don Sturzo, 45  
(MM 2 Garibaldi)

**Milano 23-24**  
**Febbraio 1991**



**Segreteria:**  
Via XXV Aprile, 3  
20097 San Donato Milanese (MI)  
Tel. 02/510661 - Fax 02/510192

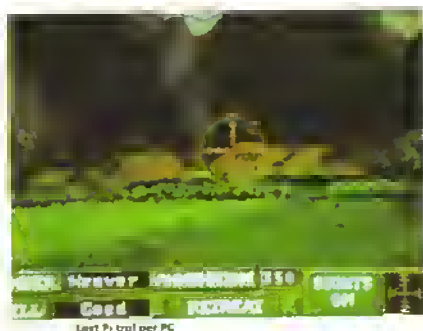
Amiga è un marchio registrato della Commodore Business Machines



**Due nuovi dischi missione  
e un nutrito gruppo  
di conversioni. Questo  
mese le nuove versioni  
girano su PC, ST e Amiga.**

# NUOVE VERSIONI

## PC



### LOST PATROL

**Ocean L. 49.000; versione Amiga recensita su K 16; K.VOTO rinviato**

*Lost Patrol* è stato esaurientemente recensito su K 16 ma non trattandosi di una versione definitiva non gli era stato assegnato alcun voto.

Si tratta di un'avventura grafica con sequenze arcade ambientata durante la guerra del Vietnam. Il gioco consiste nel ritrovare, al comando di un plotone di soldati americani dispersi in territorio viet-cong, la strada che li riporta alla base.

La versione PC, su tre dischi da 3 1/2, contiene dell'eccellente grafica semi-animata in VGA che combina mappe su schermo con comandi a mouse, schermate d'atmosfera del Vietnam e dei soldati che si fanno largo nella giungla e nelle

paludi e vari schermi informativi e diagrammi esplicativi sull'equipaggiamento.

La delusione è data dalle sequenze arcade dove i soldati incontrano cecchini viet-cong, nidi di mitragliatrice e via dicendo. Essendo malamente disegnate e offrendo poco divertimento non fanno che peggiorare l'elemento strategico piuttosto che migliorarlo le parie arcade. Il sonoro è scadente e non è prevista nessuna scheda musicale aggiuntiva.

### K.VOTO 630

### INTERPHASE

**Image Works L. 49.000; versione ST/Amiga recensita su K 13; K.VOTO 915**

Questa ottima avventura dinamica con grafica vettoriale tridimensionale è stata convertita molto bene su PC. L'azione si svolge dentro la memoria di un sistema di ricchezza computazionale con differenti sezioni formate da forme geometriche colorate e fluidamente animate, gallerie e spazi aperti che possono essere liberamente esplorati. Ci sono anche piante di edifici in due dimensioni che possono essere ingrandite, scanner da controllare, messaggi da decodificare, enigmi da risolvere e diletti da evitare.

La grafica è molto colorata, veloce e ben animata - addirittura meglio di quella per Amiga e ST. La versione PC occupa un disco da 3 1/2 o da 5 1/4 e supporta tutti i modi grafici. È anche supportata l'Adlib.

Una conversione di classe per una classica avventura dinamica in 3D.

### K.VOTO 910

### ATF II

**Digital Integration L. 59.000; versione ST/Amiga recensita su K 24; K.VOTO 680/690**

ATF (Advanced Tactical Fighter) II è un incrocio tra un simulatore di volo e un gioco d'azione; ha più schermi di presentazione, configurazione e opzioni di quello che ci si aspetterebbe da un comune sparatutto ma è meno dettagliato di una vera simulazione. Collocandosi tra due categorie può finire per non soddisfare né i palati dell'azione né gli amanti della simulazione. La versione PC offre quasi tutte le caratteristiche delle versioni per Amiga e ST: grafica a pannelli di

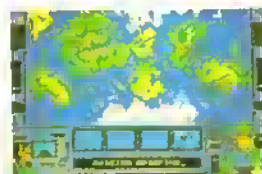
controllo molto colorati e l'elenco a scacchiera dotato di scorrimento veloce con un minimo di animazione e dettagli di fondo.

La grafica in VGA è simile in stile e colori a quella dell'Amiga mentre quella a quattro colori di CGA e Tandy è appena sufficiente. Il suono è povero e non è previsto l'uso di schede musicali. Il manuale non spiega appropriatamente tutti i controlli da tastiera del PC e le funzioni selezionabili tramite mouse non sembrano sempre funzionare il che non è di molto aiuto. Non si tratta di certo della migliore conversione per PC nascondendo dei difetti delle altre versioni.

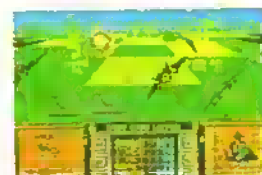
### K.VOTO 610



ATF II per PC



ATF II per PC



ATF II per PC



Interphase per PC



Dragon Breed per Amiga

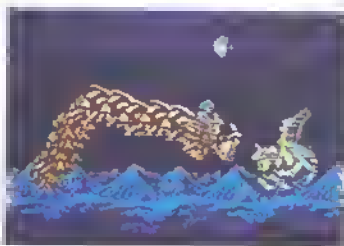


Dragon Breed per Amiga

## AMIGA

**DRAGON BREEO**  
**ACTIVISION L.29.000; VERSIONE ST**  
**RECENSITA SU K 24; K-VOTO 720**

La versione Amiga di questo clone fantasy di *R-Type* è, come la versione ST, letteralmente difficile, il che può essere un giudizio positivo o negativo a seconda dei punti di vista. Il gioco è decisamente più fluido. Alla guida di un possente drago sputafiamme si combattono inintermittenti schiere di demoni con l'aiuto della balestra, del soffio del drago e di altre armi magiche. Sulla versione Amiga è molto più facile riuscire a



Dragon Breed per Amiga

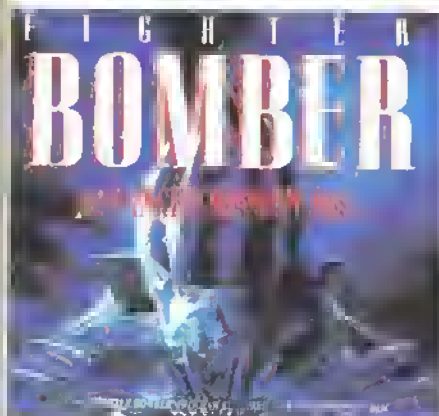
mettere la coda nella bocca del drago.

Le altre differenze nella versione Amiga sono un suono leggermente migliore, sebbene lo strano ruggito emesso dai demoni distrutti divenga ben presto irritante, e una lasdiosa pausa per l'accesso al disco prima dell'apparizione del demone alla fine di ogni livello.

Lo scorrimento e il movimento dei personaggi sono buoni ma non è stato fatto molto per sfruttare al massimo la grafica superiore dell'Amiga.

**K-VOTO 740**

## SPECIALE DISCHI AGGIUNTIVI!



**FIGHTER BOMBER**  
**Activision L. 29.000; ST**

Il disco aggiuntivo di *Fighter Bomber* offre 16 nuove missioni esplosive da affrontare. In aggiunta è stato fatto qualche sforzo per migliorare la grafica del gioco originale con l'aggiunta di nuovi oggetti tipo radar e furgoni tanto per vivacizzare il panorama. Il caricamento è relativamente semplice e la Vektor Graphics è riuscita a far stare tutte le missioni su un solo disco.

C'è anche un'opzione per disegnare le mis-

Questo mese la sacca strapiena del postino conteneva due dischi aggiuntivi per giochi piuttosto buoni e così, rispettando lo spirito di San Valentino (?), ecco alcuni aggiornamenti extra.

ni che permette di creare i propri paesaggi completi di bersagli da identificare o distruggere. Resta da dire, visto il prezzo, che il disco è consigliato agli appassionati di *Fighter Bomber* e non alle persone a cui questo stile di gioco risulta poco coinvolgente.

**K-VOTO 820**

**DAMOCLES MISSIONS DISK**  
**Novagen**

I possessori dell'ottimo *Damocles* ora possono cimentarsi in cinque nuove missioni grazie all'autore originale Paul Woakes. Le missioni offrono una gran varietà di stili di gioco, dalla corsa contro il tempo attraverso un'avventura in cui un altro mercenario è sempre un passo avanti, ad un incubo paranoico in cui, quando ci sembra di aver finito il gioco, ci si vede tirare il tappeto da sotto i piedi.

Al caricamento compare la descrizione di ogni avventura con una spiegazione dell'aggiunta, e se lo si desidera, anche una soluzione. Ogni missione viene caricata dall'interno del gioco principale per mezzo dell'opzione "Save Game".

Queste nuove missioni sono più una questione di velocità che di differenza rispetto all'originale, ma è possibile giocare in modi diversi. La prima missione, ad esempio, è una corsa di dieci minuti. Consigliato a chi ha già familiarità con *Damocles* e si trova a proprio agio con i controlli, ma anche i principianti, che siano in possesso del gioco e delle missioni aggiuntive, non dovrebbero incontrare molta difficoltà ad entrare nell'azione.

**K-VOTO 800**



Damocles Missions disk per Amiga

**S**ono tutti convinti che la tecnologia dei CD avrà un grosso impatto sulla tecnologia dei giochi e sull'informatica domestica, ma al momento attuale i sistemi CD scarseggiano. Il CDTV della Commodore è stato posticipato a primavera (almeno per quanto riguarda l'Italia) e il suo concorrente principale, il CD-i Philips/Sony, non sarà disponibile prima del prossimo autunno, come minimo.

Uno dei problemi - come sapranno i lettori più affascinati di K - è che, nel bene e nel male, molti esperti ritengono che il FMV (Full Motion Video, cioè immagini in movimento a tutto schermo) è una caratteristica essenziale per il sistema che vorrà dominare il mercato domestico dai prossimi 10 anni. In effetti, un sistema FMV funzionante e in circolazione già da qualche anno - si tratta del set di chip DVI della Intel, progettato per garantire immagini in movimento a tutto schermo se utilizzato con un PC dotato di CD.

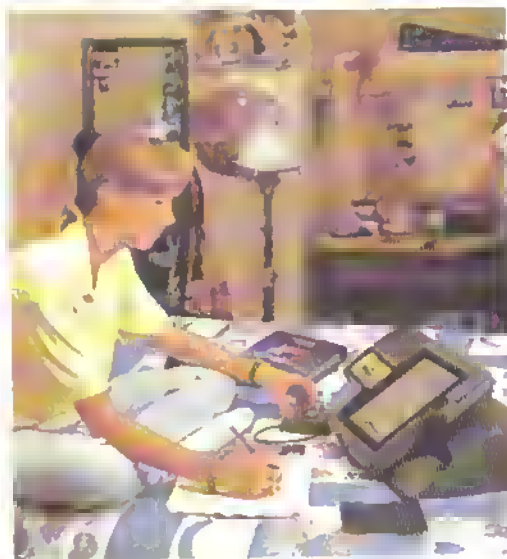
Sino ad ora, il DVI è stato poco più che una costolissima curiosità, ma ora è comparso all'interno di una macchina rivoluzionaria che mostra veramente come la tecnologia CD potrebbe trasformare l'informatica domestica.

#### TAD-POLE POSITION

Il Cornucopia della Empruvà è una stazione di lavoro compatta per la casa a l'ufficio che possiede alcune caratteristiche di progettazione molto originali. La struttura è dondolata da un video monocromatico di dimensione A4 (quella di K), affiancato da un monitor da 4" a cristalli liquidi a colori.

Cio significa che si hanno simultaneamente i vantaggi del colore a di uno schermo ad altissima risoluzione (insieme a una rapida gestione di schermo). Lo schermo da 4" può mostrare

SPECTECH	
SCHERMO B/N	1 CD 10" nero su bianco, retroilluminato, con risoluzione di 640x480 standard VGA
SCHERMO A COLORI	1 CD 4" retroilluminato, 480x240
AUDIO	2 altoparlanti da 4" ad alta fedeltà a corto raggio in stereo
PROCESSORE	386
RAM	1 Mbyte
MEMORIA	Hard disk interno da 20/40Mb, CD-ROM, floppy da 4 Mbyte opzionale.



Il Cornucopia in azione: ma con un prezzo simile sarà un po' troppo costoso per essere tenuto in camera da letto

# CD Future

Una società americana ha lanciato un sistema CD compatto con controllo totale dell'immagine in movimento che indica la strada del futuro per i computer domestici. Ecco l'esclusiva di K...

un'immagine indipendente o dei dettagli a colori dal monitor monocromatico.

L'innovazione però non si ferma qui. C'è anche un comando speciale simile a un joystick (detto "Tadpole", letteralmente "ginnocchio") che monta tra pulsanti e una leva analogica. Il monitor è montato su un perno che permetta di usare il sistema sia verticalmente (con una base ridotta) in modo desktop, in configurazione "libro", o orizzontalmente per ottenere un formato panoramico. C'è anche la possibilità di campionare il sonoro, per aggiungere "appunti" a voce durante l'uso.

Un'altra bella caratteristica è il pannello di comando. La maggior parte dei sistemi multimediali riempiono lo schermo di icone, ma la Empruvà le ha rese una caratteristica hardware allineandole lungo un lato del monitor. Gli sviluppatori di programmi hanno a disposizione quindici icone completamente riconfigurabili da software. Ogni icona è stata accuratamente selezionata e tutte le opzioni sono da considerarsi piuttosto complete.

Le prime cinque icone sono state inserite per scopi ipermediali. Si chiamano Chiave, Porta, Stanza, Scaffale e Contenuto e presentano una metafora di comando per esplorare gli archivi o i sistemi pesantemente ipermediali. Mediania il DVI, questi sistemi possono combinare video, audio, illustrazioni a routine di programma. C'è anche un'icona "segnalibro" hardware che permette di inserire 50 indirizzi in un database per accedere istantaneamente.

Il CD possiede ovviamente delle buone capacità audio, quindi il Cornucopia monta un sofisticato circuito sonoro in stereo con due altoparlanti montati ai lati del monitor insieme a una presa per cuffia. Aggiungendo una tastiera opzionale si può usare la macchina come un comune PC con grafica in VGA e capacità CD-ROM. Aggiungente un sintonizzatore e avrete un televisore.

Il software per l'Empruvà dovrebbe cominciare a uscire nei primi mesi del '91 - poi adesso il sistema è sotto l'esame dei produttori di enciclopedia come possibile versione a "libro elettronico" dei loro prodotti. Quando il sistema sarà disponibile al pubblico, dovrebbe costare fra i 4 e i 5 milioni.

È tuttavia solo questione di tempo prima che il concetto del Cornucopia raggiunga un mercato domestico più accessibile. Nel frattempo, l'aspetto di questa macchina dovrebbe servire come fonte di ispirazione per altri produttori di hardware - il futuro del multimedia non dovrà assomigliare al collegamento con cavi di sistemi diversi sino a ottenere cablaggi simili a un piatto di spaghetti. Quel che serve sono più unità di questo tipo, dove l'audio, il video e l'interattività siano adeguatamente integrati in un solo sistema. Ben fatto, Empruvà.

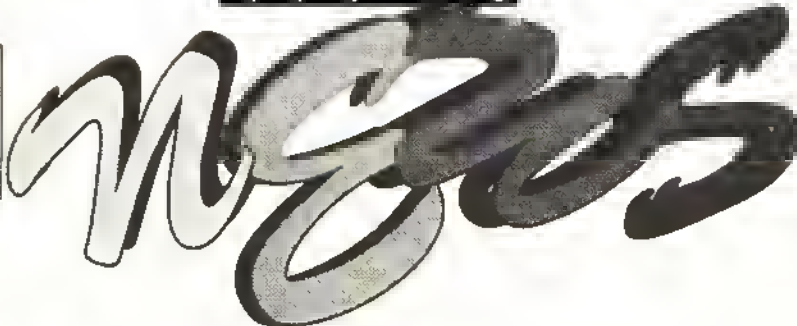


L'unità in configurazione "monitor" e...



in configurazione "libro".





*Personalizza la tua maglietta !!  
Se possiedi una stampante con i  
nostri nastri lo puoi fare !!*

**DISCHETTI DA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI  
L. 900**

**GAME BOY**

**DISPONIBILI ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE  
SEGA MEGADRIVE  
PC ENGINE & SUPERGRAPHIC**

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA**

**IN ARRIVO  
NINTENDO SUPER FAMICON  
PC ENGINE TURBO EXPRESS**

DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000	L. 135.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY	L. 230.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS	L. 169.000

**ESPANSIONI PER AMIGA**

- 512 K INTERNA PER AMIGA 500	L. 100.000
- 512 K INTERNA PER AMIGA 500 CON CLOK	L. 128.000
- 2 Mb INTERNA PER AMIGA 500	L. 370.000

PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELEF.

**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA**

**OFFERTA PC AT 286  
1 Mb - 1 DRIVE HD - 1 HARD DISK DA 40 Mb  
2 SERIALI - 1 PARALLELA - SCHEDA VGA 800 \* 600  
MONITOR VGA 1024 \* 768 MONOC. - MOUSE  
L. 1.590.000**

**DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000  
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE  
ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000  
CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 120.000**

**GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)  
TEL. 0341/288241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391  
031 COMPUTER VIALE MASIA 18/18 COMO**

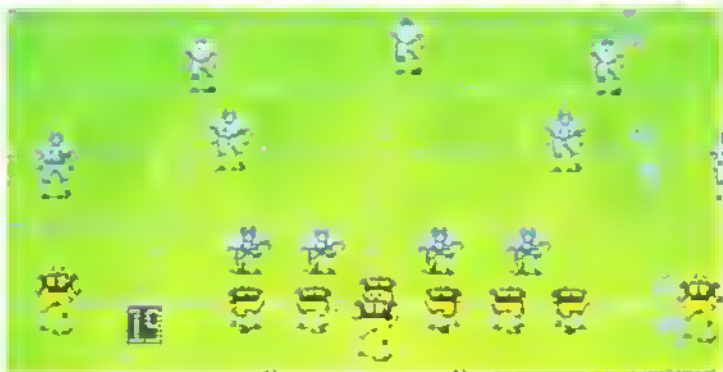
## Ventotto, trentasei, ventotto, hut, hut! L'ELETRONIC ARTS fa touchdown con il Megadrive

I linebacker scatta, il centro sta per fare lo snap, il QB chiama un udibile... se non sapete di cosa sto parlando, allora con ogni probabilità questo gioco non fa per voi. Questo comunque sarebbe un peccato, perché quello di *John Madden* è il miglior gioco di Football al silicio che si possa giocare.

Si comincia selezionando la squadra che giocate in casa o fuori tra le 16 squadre presenti più quella di John Madden, e i giocatori che possono esser uno o due umani più lo stesso Mr. Madden in persona, la lunghezza dei quattro periodi di gioco (cinque o quindici) e il tipo di stagione (regolare, confronto diretto o play off). È possibile, durante i play off, avere condizioni atmosferiche che portino neve, pioggia o fango sul campo da gioco. Se volete saltare tutta la trafila potete iniziare immediatamente con San Francisco in casa contro Denver allenata da John Madden in una partita da regular season della lunghezza di cinque minuti per quarto.

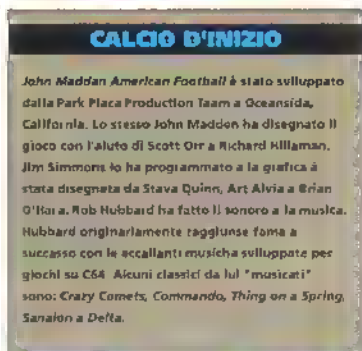
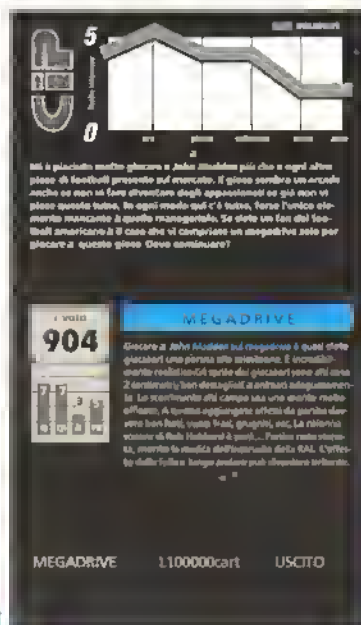
Adesso, dopo aver controllato i punti deboli degli avversari (tipo seconda linea difensiva non al meglio) e i punti di forza (parafetta coperta ai passaggi) si passa al calcio d'inizio da parte della squadra ospite. Durante il gioco, tramite il joystick si controllano, a seconda dell'azione in atto, i vari giocatori, il kicker se sta calciando, il QB se sta lanciando, la difesa se la squadra avversaria è in attacco, ecc. Il giocatore che state controllando in un dato momento viene segnalato da un simbolo a quattro frecce per riconoscerlo facilmente.

Il ruolo d'allenatore è molto facile da gestire. Per esempio, se si è in attacco lo schermo della scelta delle azioni (che appare sopra il campo di gioco insieme al punteggio) richiede un "sel", mentre se si è in difesa richiama una formazione. Il tasto "sel" sta ad indicare il gruppo di giocatori coinvolti direttamente nell'azione. Ci sono sei "sel" tra cui scegliere, ed ognuno rappresenta un gruppo diverso di attaccanti. L'azione scelta dica ai giocatori come posizionarsi prima dello snap. Una volta

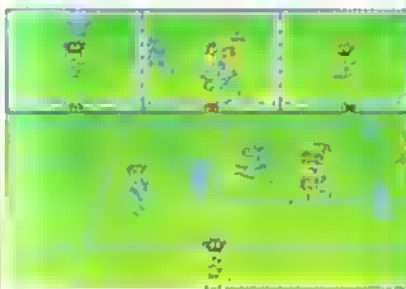


Vediamo se funziona questa nuova azione!

# JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL



Andrà bene un calcio da questa distanza?



Primo piano sui passibili ricevitori.



Venita più vicini ragazzi, è stato chiamato un "Huddle"...

sceglie un'azione, l'unico modo per cambiarla è quello di chiamare un udibile o un time out.

*John Madden Football* comprende un manuale che spiega le intricate regole in dettaglio. Se volete "vedere" prima di provare a scendere realmente in campo, è possibile fare da spettatori alla partita tra San Francisco e Denver, dopo di che sarete pronti per il vostro primo touchdown. Chi lo sa? Forse dopo qualche esperienza finirete per fare il commentatore di Football americano su Tale +2 un giorno.

# COLUMNS

**"Se potessi avere mille colonne al mese..."**

**A**ight! Scusate, ma quando sento questo nome mi ritorna in mente la faccia sogghignante di Julian Rignall al CES di Londra dello scorso settembre: infatti Columns su Megadrive era il gioco scelto dalla squadra inglese per il Campionato internazionale di Videogiochi (vedi K22).

Bando ai brutti ricordi e passiamo a questa versione per il fratellino "minore", il Sega Master System, che è anch'essa leggermente minore sotto tutti gli aspetti, ma mantiene un'ininteressante giocabilità, grazie ad una quantità di opzioni.

Columns è un clone di Tetris, ma si discosta dall'idea base in maniera discretamente originale: invece di riempire una riga orizzontale per eliminarla dal campo di gioco, qui bisogna comporre una "colonna" di almeno tre pezzi con il medesimo colore con qualsiasi orientamento (o-



Columns: una combinazione è stata raggiunta e i quadrati scompaiono

## AMERICAN'S GAMES

**HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI**

**SEGA MEGADRIVE L.390.000**

**ATARI 1040 L.830.000**

**NINTENDO POWER GLOVE L.199.000**

**PC - AT 286 A PARTIRE DA L.980.000**

**SDUD BLASTER L.390.000**

**DRIVE ESTERNO PER ST L.220.000**

**\* ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA L.340.000**

\*si possono montare anche senza saldature

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI  
PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX**

**CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA -  
ATARI**

**VENOITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA**

**VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920**

rizzontale, verticale e obliquo).

Logicamente più sono i pezzi esclusi con una combinazione, maggiore è il punteggio che si realizza, ragion per cui è più redditizio riempire il 'catino' di gioco con un certo criterio in maniera tale da fare delle serie a cascata (cioè una dopo l'altra con lo stesso pezzo sceso), come è ben evidenziato anche dal demo del gioco.

Il pezzo che scende è sempre formato da tre quadratini (o altro simbolo), disposti verticalmente, che possono essere di differenti colori; per variare l'ordine di questi dobbiamo utilizzare i due pulsanti a disposizione (uno fa salire i colori, l'altro li fa scendere) prima che il pezzo stesso raggiunga il fondo dello schermo o l'ammasso di materiale che abbiamo già depositato.

Ci sono due modi di gioco: l'ORIGINAL, il cui scopo è di far pun-

ti, e il FLASH, nel quale dobbiamo raggiungere il pezzo che lampeggia in fondo allo schermo nel più breve tempo possibile.

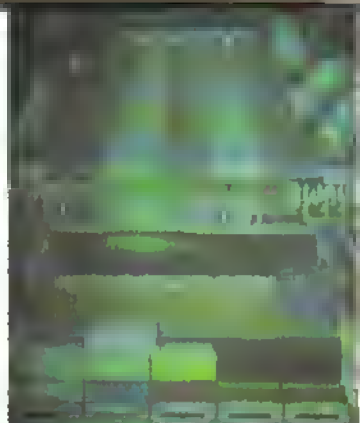
Possiamo scegliere fra tre livelli di difficoltà e cinque tipi di rappresentazione grafica dei pezzi; inoltre l'Original ha dieci livelli di velocità di discesa dei pezzi e il Flash dispone di otto righe di partenza.

Entrambi i modi si possono giocare da soli, in due alternati (cioè muovendo un pezzo ciascuno nello stesso 'budello') o in due, su un certo numero di match (da tre a nove), giocando separatamente.

Tutto ciò assicura quindi la possibilità di giocare con il livello più consono alle proprie capacità e di sfidare gli amici anche a livelli differenti, allenando nel contempo la 'visione periferica' che permette di vedere il pezzo successivo a quello che stiamo pilotando.







Se avete un Lynx comprate Klax e scaricate chiavi. Garantisco K.

**K**lax, come molti di voi già sanno, è un rompicapo dinamico vagamente simile a Tetris, ma il risultato è lo stesso: una volta che cominciate a giocare è difficile riuscire a smettere.

Una serie di mattonelle colorate simili alle caramelle Chaisms scendono dall'alto dello schermo rotolando su una pedana divisa in cinque corsie. Voi comandate un cestello, collocato alla base della pedana, con il quale dovete raccogliere le mattonelle e disporle in modo da completare l'obiettivo di ciascun livello, che consiste nel formare un certo numero di "klax" (file di tre mattonelle dello stesso colore) verticali, orizzontali o diagonali oppure fare un dato numero di punti o ancora collocare al loro posto un certo numero di mattonelle. I klax verticali sono i più facili e valgono solitamente 50 punti, quelli orizzontali 1000 e quelli diagonali 5000. In alcuni livelli, se volete strafare,

# KLAX

**L'ATARI sfrutta al massimo il potenziale del Lynx.**

potete cercare di formare una grande "K", ottenendo un bonus di 500.000 punti e passando direttamente di 50 livelli. Il cestello ha una capienza massima di cinque mattonelle ed è possibile "rispedire" sulla pedana le mattonelle che non servono in quel momento, guadagnando tempo e spazio preziosi.

Come con Tetris potete partire dal livello 1 e perdere tutta la giornata cercando di arrivare ad un livello a due cifre, oppure partire subito dal livello 21 e perdere tutta la giornata per arrivare al livello 26. Da qualunque livello partite, comunque, scordatevi di poter riuscire a prendere in mano il gioco e smettere quando volete. Klax, è un gioco pericoloso, anzi, pericolosissimo: ho portato a casa il Lynx per il week-end, con i quattro nuovi giochi disponibili, e non sono riuscito, tanto è giocabile e irresistibile, a caricarne nessun altro oltre a Klax.

Ma non è tutto. La musica e gli effetti sonori sono da urlo. Per non parlare delle voci digitalizzate che introducono le "wave" o livelli e degli urletti, esclamazioni di disappunto e applausi digitalizzati

che sottolineano le varie fasi del gioco. Basterebbero da soli a giustificare il prezzo della cartuccia. Se pensavate che il Lynx non ha futuro, giocate e Klax e i credetele.



## MS. PAC-MAN

**Q**uando questo coin-op vide le luci, nel lontano 1982, i milioni di fan della pallina più famosa del mondo ebbero un sussulto che ben presto si concretizzò in qualcosa di più di una sensazione: la certezza che dietro quell'ineffabile sorriso si celasse uno dei personaggi più maligni dell'universo dei videogiochi.

A quei tempi infatti erano già diffusi diversi pattern per affrontare con successo ogni livello di Pac-man, compreso quello della nona chiave (nel quale i fantasmi non si trasformavano più), e fu quindi un trauma scoprire che la nuova versione al femminile era completamente libera: per i primi secondi di gioco i fantasmi vagavano nel labirinto casualmente, in maniera non influenzabile dal nostro movimento, come invece accadeva nel progenitore.

Inoltre "quel" Ms. Pac-man era basato su quattro tipi di labirinto, altra novità che mandò in crisi i giocatori, che impiegavano molto tempo per riuscire a individuare alcune strategie valide per raggruppare i fantasmi.

Questa versione per il Lynx va addirittura al di là del coin-op, perché oltre ad offrire l'opportunità di riprovare le medesime emozioni, avendo un "set" di labirinti identico agli originali, ci "tortura" con un secondo "modo" che contiene altri VENTUNO labi-

rinti ancora più larghi.

Lo scopo del gioco non cambia: bisogna mangiare tutti i puntini disseminati nel labirinto senza farsi intercettare dai quattro fantasmi, ai quali possiamo dare la caccia solo per pochi attimi, quando cambiano colore perché abbiamo raccolto una pillola (sono i quattro "puntini" posizionati negli angoli di ogni quadro).

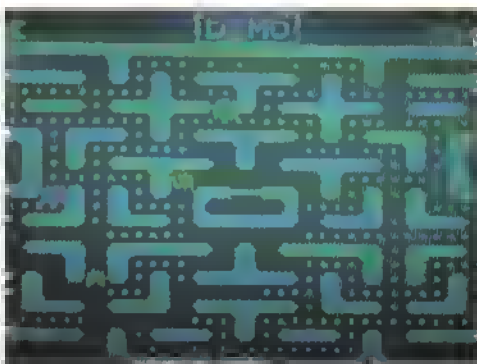
Si fanno punti mangiando i puntini, le pillole, i fantasmi trasformati e i bonus che compaiono dopo aver mangiato un tot numero di puntini (guardate il punteggio), caricando poi un breve lasso di tempo attraverso lo schermo.

La novità presente nel secondo "modo" è un bo-

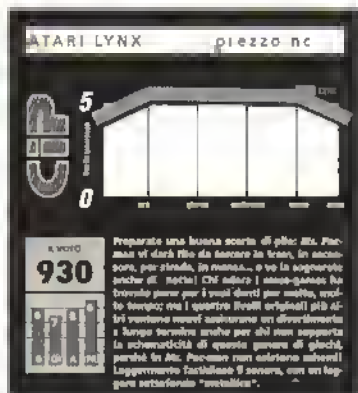
**La "signorina" più impertinente dell'universo dei videogiochi imperversa ancor più sul Lynx**

nus a forma di saetta che compare dopo alcuni secondi e che ci dà l'opportunità di andare molto più veloci dei fantasmi per circa una quindicina di secondi.

Che dire di più? Il gioco è perfido, e molto, ma forse in questo caso risulterà persino peggiore il comando: la pulsante risulta infatti per molto tempo quasi ingovernabile... ma chi la dura, la vince!



La mitica Ms Pacman torna alla grande sul Lynx.



# SPECIALE CONSOLE



**MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME**

**33  
RECENSIONI  
26  
ANTEPRIME**

## MEGADRIVE

super hang-on •  
cyberball •  
golden axe

## LYNX

electrocop •  
blue lighting

## NINTENDO

batman • tetris •  
blades of steel •  
silent service

## SEGA

super monaco  
GP • impossible  
mission •  
pap

batman •  
gix • alleyway



**QUESTO MESE IN EDICOLA**





Il Gameboy sta per essere invaso da un viscido liquido verde chiamato "Flood", a meno che non riusciate a deviarne il percorso mediante un sistema di tubature adeguato. Un altro rompicapo d'azione semplice ma tragicamente coinvolgente che aspetta solo di impaginare ogni secondo del vostro tempo libero.

Il luogo di costruzione è un'arena divisa in 10x7 quadrati. Ogni quadrato può contenere una sola sezione di tubo e il compito del giocatore è di costruire una tubatura attraverso la quale far fluire il flood. Le sezioni di tubo disponibili en-

# PIPE DREAM

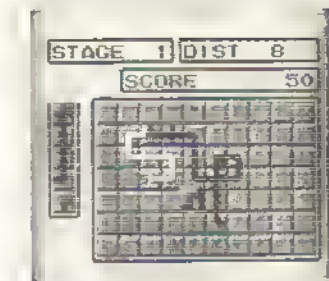
## Seguite la corrente del vostro Gameboy

trano sullo schermo automaticamente da sinistra. Questi tubi si dividono essenzialmente in angolari, a croce, verticali e orizzontali.

Si piazza semplicemente l'ultimo pezzo di tubo sulla griglia per creare una condotta. Se si formano dei loop, dei tubi ad anello, si ottengono punti premio. Gli errori si possono correggere - in cambio di punti e di preziosissimo tempo. Un indicatore di distanza funge da limite di tempo e se il flood sta ancora fluendo nei tubi quando questo raggiunge lo zero si può passare al livello successivo. Pipe Dream è diviso in 36 quadri.

Nei livelli avanzati del gioco cominciano ad apparire ostacoli che non possono essere distrutti, bacini che rallentano il flood e pezzi di tubo marchiati con frecce (attraverso i quali il flood non può muoversi in controsenso).

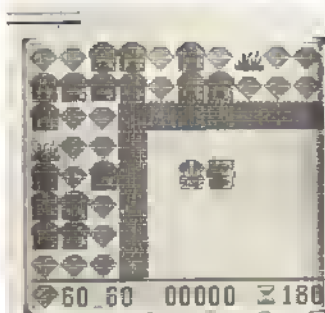
Pipe Dream è il tipo di gioco che può rovinare i rapporti interpersonali. Ora scusatemi un attimo: vado a fare un'altra partita.



Stendete più quei tubi velocemente, e saranno guai

**FATTI FLUIDI** Pipe Dream, che si chiama "Flood" in Europa, è stato scritto per Gameboy dalla Bullet-Proof Software - la stessa gente che ci ha dato la conversione per Gameboy di Tetris. La Assembly Line ha fornito gli schemi di gioco originali, con la Entertainment International e la Lucasfilm Games che hanno contribuito con le loro idee per i livelli e la presentazione.

# BOULDERDASH



La grafica magari non avrà le dimensioni e il colore dei suoi cugini su computer, ma l'importantissima giocabilità è stata trasferita senza problemi.

**R**ockford, il tenero personaggio del classico gioco per C64 della First Star Software, Boulder Dash, è risorto su Gameboy grazie a un importante produttore giapponese per console. Ma è bello anche in monocromatico?

Si guida Rockford mentre scova diamanti in un labirinto con scorrimento a quattro direzioni composto di caverne, desolate pianure artiche, giungle e ambienti subacquei prima che il tempo a disposizione finisca. Mentre ci si scava un percorso nel terreno certi ostacoli, come i muri, bloccano il giocatore. Scavando la terra sotto un masso questi in cadrà in

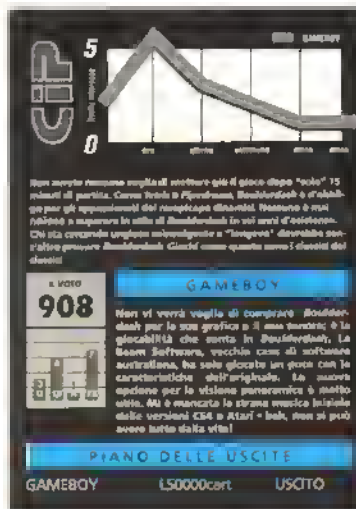
testa. Se ci si dovesse trovare sul percorso di un diamante o di un masso che cade, la logica conseguenza sarebbe quella della perdita di una vita. Avanzando nel gioco si incontrano malvagia farfalla (Z) che inseguono il protagonista cercando di ucciderlo con il loro tocco mortale ed amebe che posso-

no essere un aiuto quanto un fastidio.

Questa versione si suddivide in quattro zone separate: le caverne originali, l'arbo, la giungla e il mare.

Questo cambiamento è stato fatto solamente per questioni puramente estetiche, poiché ogni oggetto o personaggio svolge le stesse identiche funzioni indipendentemente dalla forma che assume. Al posto dei nostri massi ci sono pinguini, capanne, statue dell'Isola di Pasqua e mascelle scattanti.

Rockford per Gameboy è leggermente più veloce del suo cugino su C64, il che viene comodo per togliersi dalle situazioni peggiori. Il gioco è pieno di opzioni fra le quali cinque livelli di difficoltà e la possibilità di unire due console portatili.



Avviate i massi a braverne i diamanti - è così semplice da essere bello!



# SILENT SERVICE

## Il NES s'immerge al largo del Giappone.

**U**n'accoppiata di nomi che è già una garanzia: MICROPROSE, produttrice del gioco originale per Commodore 64, Spectrum, ecc., e di molte altre valide simulazioni e KONAMI, creatrice di centinaia di favolosi compop a di questa versione per la console Nintendo.

Silent Service è un videogioco che ha ormai diversi anni sul groppone, ma come ogni buon classico non perde il suo fascino anche a distanza di tempo.

Si tratta di vestire i panni di un indomito capitano nelle cui mani è affidato uno di quei sottomarini che "affosserono" letteralmente l'Impero Marina Militare Giapponese nell'ultimo conflitto mondiale.

Ci ritroviamo quindi nelle acque turbolente del Sud Pacifico, praticamente nella zona compresa tra Australia e Giappone ed abbiamo la possibilità di sfruttare un corso d'addestramento completo per poterci ben destreggiare poi anche nella situazioni più intricate.

I livelli di gioco sono infatti tre: con il primo avremo a nostra completa disposizione quattro vecchie "carcasce", sulle quali potremo intervenire a volontà, il che ci permetterà di prendere confidenza con i comandi, che per il NES utilizzano entrambi i joystick.

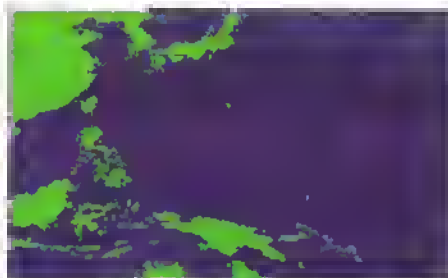
sare finalmente all'azione, attaccando un convoglio in navigazione: il gioco offre sei varianti grazie alle quali possiamo sbizzarrirci con ogni tipo di tattica.

Possiamo infatti da un attacco ad un cargo scortato, che procede a velocità sostenuta al largo delle coste del Giappone, a quello ad un piccolo convoglio senza scorta nei pressi della Nuova Guinea, in aiuto del quale però sta arrivando un cacciatorpediniere (bisogna quindi operare un "blitz" velocissimo).

Oppure possiamo avventurarci nel Borneo, alla caccia di una preziosissima petroliera (ma delle mine in circolazione) cercando di utilizzare il favore delle tenebre.

Sempre di notte si svolge un altro attacco al largo del Giappone, mentre non lontano dalle Filippine abbiamo invece il problema di agire in pieno sole: ma il culmine della difficoltà si raggiunge nei pressi del Mar della Cina, dove dobbiamo affrontare ben tre navi di scorta.

E quando ci sentiamo pronti, possiamo avventurarci nel terzo livello, il pattugliamento vero e proprio: partiamo da una base e abbiamo due mesi di autonomia (di carburante) per scovare più convogli possibili, per tornare poi a una delle nostre basi, ove riceveremo il giusto encomio, in proporzione al "tonnellaggio" affondato.



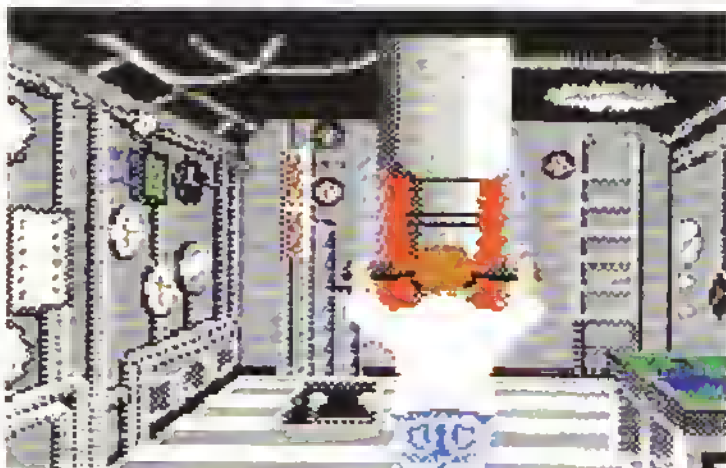
La mappa per individuare i nemici e la direzione di prendere.

bero non esploderà), la Possibilità (o meno) di effettuare la riparazione in navigazione dei danni subiti in combattimento, la Presenza di cacciatorpediniere esperti e i Convogli nascosti (cioè fuori dalla portata del nostro radar).

Logicamente il livello di combattimento è prioritario rispetto al tonnellaggio per essere inseriti nel "tabellone" dei migliori comandanti: quindi chi non rischia, non rischia... Per quanto riguarda i comandi, sarebbe troppo lungo descriverli tutti, per cui vi rimandiamo al libretto di istruzioni.

Vi basti sapere che: si può viaggiare ad una velocità massima di 20 nodi, ci si può immergere fino a circa 500 piedi (attenti alla quota-periscopio), disponiamo di un completo sistema di puntamento automatico, di una complessa strumentazione (14 pezzi) e di quattro velocità del tempo, solo per enumerare le cose più importanti.

Per concludere possiamo dire che Silent Service possiede il pregio di essere divertente e giocabile in maniera abbastanza immediata, cosa non troppo comune tra i simulatori in genere, ma nel contempo è in grado anche di soddisfare i giocatori più spializzati che desiderano qualcosa di veramente aderente alla realtà.



Dal periscopio potrai selezionare tutti le operazioni del perfetto sommergibilista.

Non è un grosso problema affrontarla subito il combattimento vero e proprio, ma è sicuramente opportuno almeno allenarsi con l'esercitazione, perché solo così avremo tempo e modo di affinare la tecnica di attacco.

Il secondo livello di gioco ci permette di pas-

Ma tutto ciò non è ancora abbastanza: ogni missione può essere variata regolando alcuni fattori che determinano il "livello di combattimento". Questi ultimi sono la Visibilità (normale o limitata), il Movimento dei convogli (rettilineo o a zig-zag), l'Affidabilità dei siluri (alcuni potreb-





**T**eenage Mutant Ninja Turtles. Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, heroes in a half shell, Turtle Power! They're the world's most faosome fighting team. They're heroes in a half shell and they're graan. When tha evil Shredder attacks, thesa turtia boys don't cul a no slack. Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, heroes in a half shell, Turtle Power!

Anche se non conoscete l'inglese, scolpivate in mente questo movietto. La Tartaruga Ninja Adolescente & Mutanti sono ora in azione sul mutante della Nintendo, il Gameboy. La giornalista d'assalto April O'Neil è stata rapita dal malvagio Shredder e dai suoi complici crudeloidi dal Fool Clan. Nel ruolo dei quattro eroi dai nomi rinascimentali dovete salvare April. Teenage Mutant Ninja Turtles è un'avventura arcade che si sviluppa su cinque livelli a scorrimento parafallatico orizzontale ricchi di arti marziali. Ogni livello è diviso in tre parti con un robusto cattivone di fine livello nella persona di uno dei boss del Clan Fool, come Be Bop o Rock Steady. Ed alla fine non può mancare la lotta con Shredder in persona.

Ogni tartaruga impugna la sua arma preferita ad ha in dotazione una scorta illimitata di Shuriken, stella d'acciaio da lancio, Leonardo (spada) è il capo; Donatello (bo stick) è il genio dalla meccanica; Raffaello (sais) è gelido ma rozzo; Michelangelo (nunchuko) è un allagrona. Le Tartarughe Mutanti hanno un gran numero di mosse a loro disposizione: saltano, si inchinano, lanciano le shuriken a colpiscono duro con l'arma che tengono in pugno. Più il bottona di salto viene tenuto premuto, più in alto salterà la tartaruga. E perfino possibile cambiare direzione mentre ci si trova a mezz'aria.

Il gioco è ambientato in diverse locazioni della città, come autostrade, fogne, fiumi inestesi da pianura ad il grande complesso sotterraneo Technodrome. Forza, Tartarughe. I vostri nemici sono un assorti-



Dentro a un guccio, con il meglio del meglio...

cadono sulla lista, macigni rotolanti, piranha, pipistrelli a dardi di elettricità.

All'inizio ogni Tartaruga ha a disposizione otto punti-vita. Ogni volta che una viene colpita un punto è perso. Quando il totale scende a zero la Tartaruga viene catturata. Tocca quindi alla Tartaruga successiva tentare di salvare la salvabile. Magici poteri della

Alla KONAMI  
portano  
occhiali di  
Tartaruga...

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

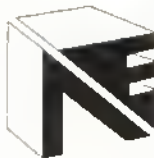
manito di punk. Questi includono Fool Soldier, Mouser (un grande uccello bipede meccanico privo di ali), Road-Kill Rodney (andri su monociclo armati di fruste elettriche), Trasporti Tubolari (scalda volanti apoditi), Ba Bop (cinghiale mutante), Rock Steady (inoceronte mutante) e Baxter Stockman (un inventore mazzo pazzo e mazzo mosca; ciliazione da quale film...). Ben corazzata, le Tartarughe devono inoltre stare attente a fenomeni mortali come massi che

pizza; raccogliendone i succulenti tranci sparsi qua e là si riguadagnano punti-vita!

Nel gioco sono contenute tre sequenze bonus. Per attivare queste sequenze sagrara occorre passare su particolari punti dallo schermo. Per esempio, nella sequenza segreta numero tre bisogna colpire con un minino dalla sfera che schizzano qua e là per lo schermo. Colpendo sei sfere si vede reintegrare la propria riserva di punti-vita. Teenage Mutant Ninja Turtles è più fuori di testa di Mai die Banzai. Buona Fortuna, a... Cowabunga.

## LICENZE PREMIO

Teenage Mutant Ninja Turtles® è un marchio registrato dalla Mirage Studios, USA. Tutti i diritti riservati. Usati per gentile concessione. April O'Neil™, Shredder™, Technodrome™, Leonardo™, Raphael™, Michelangelo™, Donatello™, Fool Soldier™, Mouser™, Be Bop™, Rock Steady™, Krang™ e Baxter Stockman™ sono marchi registrati dalla Mirage Studios, USA. Basati sui personaggi e i fumetti creati da Kevin Eastman e Peter Laird. 1990 Mirage Studios, USA.



# NEWEL

via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO  
negozio 323492 (solo Milano) • telefono 32000086  
(solo ordini) • fino ore 18.00 330101136 (ordini  
certi) • 3270226 (ordini con servizio tecnico)

**C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO  
DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 05-00  
CERTIFICATI UNO AD UNO.**

**SONY CONF. DA 50 PZ. L. 1000 CAO.  
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA**

**PROLUNGA JOYSTICK UNIVERSALE** c.a. 1,5 metri L. 10.000

**ETICHETTE ADESIVE PER DISCHI 3 1/2**  
colorate (confezione da 70 pezzi) L. 10000

## SOFTWARE IN OFFERTA

**AMOS V. 1.21** nuova versione L. 119.000  
**OELUXE PAINT III** (italiano) L. 139.000  
**OELUXE VIDEO III** (italiano) L. 159.000

## • ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia! aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

- 512k per amiga 500 + videogioco originale L. 95.000
- 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale L. 115.000
- 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale L. 245.000
- 4 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale L. 650.000
- 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale L. 490.000
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale L. 390.000

**"MIOI"**  
digitalizzatore  
audio-stereo  
pro-sound designer  
gold v.2.  
L. 175.000

**tutte le ultime novità  
software, originali  
importazione  
diretta!!!**

OGNI INTERPRETATIONE PER TUTTI E L'AMICA PIENA QUALITÀ

### GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 159.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 159.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB: L. 249.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5 1/4 L. 279.000

## PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amiga, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del computer.

Nella condizione SUPER IMPOSE si ritiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto arcobaleno dal colore bianco. Una serie accurata di tapature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.

Ultimo e di grande importanza un nuovo ritorno di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.

Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il tader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.

L. 399.000

## AMIGA GUN-SHOT

Divertentissima novità finalmente disponibile per tutti gli amiga, da usare con i giochi tipo CAPONE, POW, ecc. molto divertente, come al bar

## AMIGASOUND BOX

Straordinaria novità di casse stereofoniche, si inseriscono nella apposita porta (RCA) dietro all'amiga rendendo il suono dell'amiga più piacevole ed stereofonico, completo di alimentatore ed regolazioni

L. 89.000

## MOVIOLA

Novità per Commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili gestibili, semplice, utile e divertente

L. 45.000

## NOVITÀ

**PER CHI GIÀ POSSIEDE  
UNA SCHEDA XT PER A2000**

- turbo-xt L. 179.000  
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.
- xt-ram 768k L. 279.000  
porta la memoria della vostra scheda xt a 768 su piastra madre.
- 386-sx power card L. 1.290.000  
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

## OFFERTA SPECIALE "NEC"

**STAMPANTE NEC P2 PLUS**  
24 aghi.....L. 690.000  
**STAMPANTE NEC P60**  
24 aghi  
360x360 ppi di definizione L. 1.190.000  
**STAMPANTE NEC P70**  
24 aghi  
360x360 ppi di definizione  
132 col. app. valore .....L. 1.390.000  
**KIT COLORE**  
per Stampante NEC P60/70 L. 290.000  
**MONITOR**  
NEC 3D MULTISYNC  
altissima ris. 1024x768  
Naomi .....L. 1.200.000

**TUTTI I PREZZI SONO  
IVA 19% COMPRESA**

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi



# ALTER

**D**urante la metà degli anni ottanta la Activision lanciò una serie di programmi molto originali, per non dire bizzarri. Fecero infatti la loro comparsa giochi come *Zenji*, in cui si entrava in comunione mistica con il proprio computer *Imaa-ari* e *Little Computer People* basato su un'idea completamente nuova del concetto di giocabilità.

Uno dei più strani fu sicuramente *Alter Ego*, un gioco di ruolo basato sulla vita di ogni essere umano. Creato dallo psicologo Peter J. Favaro, il programma incoraggiava il giocatore a prendere delle decisioni morali e a farsi coinvolgere emotivamente dal gioco. Il concetto fa apparire immature e superficiali tutte le odierne conversioni di sparatutto e simili, in cui il solo obiettivo è scalenare la produzione di adrenalina.

## IL GIOCO DELLA VITA

Il vantaggio di un'autobiografia computerizzata è che si può partire da una qualsiasi delle sette fasi della vita. Si può investire solo la propria infanzia oppure saltare l'adolescenza e gettarsi a capofitto nel periodo adulto. Ma per assaporare a pieno l'intera esperienza è consigliabile cominciare dalla nascita, dal momento in cui ci si trova comodamente rannicchiati nel ventre della propria madre.

Il manuale di *Alter Ego* sottolinea che si tratta solo di un gioco, di un'opportunità per vivere un'esistenza alternativa senza correre rischi. Vi siete mai chiesti che razza di giovane teppista avreste potuto essere? Allora provate a vivere per le strade, a farvi impazzire i vostri genitori, a farvi bocciare agli esami e a divertirvi come dei matti mentre correte verso una morte prematura.

Alcuni giocatori invece preferiranno vivere secondo la propria personalità ottenendo una prognosi per gli anni a venire. Si comincia con il rispondere ad alcune domande poste dal computer, che formeranno una specie di profilo personale. In questo modo il programma avrà qualcosa su cui basarsi quando dovrà valutare la consistenza di alcune nostre azioni future.

Viene quindi il momento di cominciare a selezionare le icone presenti sullo schermo, che proporranno varie scelte ed esperienze di vita. Si può scegliere quale area del personaggio sviluppare, così per esempio il giovane che non guadagna abbastanza potrebbe selezionare l'icona "vocazione" per cercare di arrondare lo stipendio. Al contrario, se ci si è calati nei panni di un giovane teppista, è meglio concentrarsi su aree edonistiche come le relazioni lasciando perdere la scuola.

Selezionando un'icona appare la descrizione di una situazione e vengono proposte differenti risposte. Gli eventi sono stati accuratamente scelti dal dottor Favaro e rispecchiano le tipiche esperienze formative che ognuno di noi può essersi trovato a vivere. È veramente affascinante vivere esperienze future (come l'abbassamento di alcune facoltà durante la vecchiaia) o situazioni da tempo dimenticate (come la limitata comprensione del mondo durante l'infanzia).

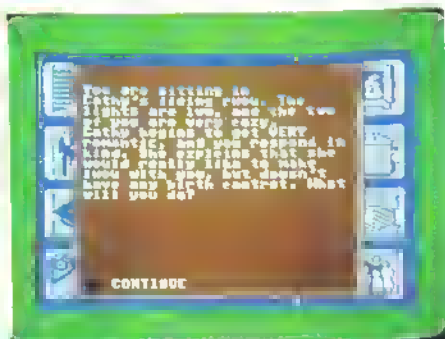
Esperienze e Scelte si distinguono fra loro in quanto le prime sono selezionabili una sola volta, mentre si può tor-

Quali sono i classici del divertimento elettronico? Quali programmi hanno lasciato una traccia indelebile nel mondo dei videogiochi?

Questo mese K inaugura una nuova serie rispolverando un gioco che permette di vivere un'esistenza alternativa.

## CERCASI CANDIDATI PER L'ALBO D'ORO

Come fa un gioco a candidarsi per queste rubriche? Potrebbe essere stato un best seller nei suoi tempi, ma anche un gioco sottovalutato e denigrato. Certamente è stato il migliore nel suo campo, dal punto di vista creativo o tecnico: quindi niente cloni. Anche se ottimi, inoltre, deve possedere una grande longevità, deve essere un programma che si possa giocare per anni, non solo per settimane. Se avete qualche suggerimento, scrivetece il solito indirizzo (Vedi Sommario).



Il gioco si basa principalmente sul testo e su domande con risposte multiple, ma una splendida presentazione e un soggetto così originale trascendono la limitatezza di alcune scelte.

nare più volte sulle seconde. Per esempio, durante l'infanzia si potrebbe selezionare un'esperienza familiare e scoprire che nostro padre ci ha chiesto di aiutarlo a pulire il cortile mentre preferiamo guardare la televisione. Comunque si decida di comportarsi, questo evento non verrà mai più riproposto e bisognerà scontare le conseguenze della decisione.

Nell'adolescenza si può selezionare varie volte una scelta "a rischio" per vedere quanto in là ci si può spingere per guadagnare l'ammirazione del gruppo o la sicurezza in sé stessi. Le Scelte di Vita permettono di fissare degli appuntamenti, sposarsi, comprare una casa e metterci su famiglia. Alla fine di ogni ciclo verrà presentato un breve resoconto della situazione attuale.

Come in tutti i giochi di ruolo, più viene usata l'immaginazione e più il gioco diventa coinvolgente. Una volta stabilito un legame emotivo con il personaggio, la volontà di riuscire a raggiungere certe mete fa dimenticare gli altri giochi. Trovare l'anima gemella può essere difficile, ma perderla durante la vecchiaia è veramente straziante.

In questo programma c'è davvero la vita intera e malgrado Peter Favaro insista che si tratta solo di un gioco si può imparare qualcosa su sé stessi se si gioca nel modo appropriato. E per provare qualcosa di veramente diverso, siccome erano disponibili versioni maschili e femminili, si può persino sperimentare la vita vista dall'altro sesso!

# EGO

La mappa presenta un percorso attraverso le varie età dell'uomo (e delle donne, non c'è discriminazione in *Alter Ego*). Non di reste che scegliere un'icona per sperimentare le gioie ed i traumi della vita.



## TESTAMENTO E ULTIME VOLONTÀ

Purtroppo la Activision ha tolto dalle proprie liste *Alter Ego*, il che significa che il gioco non è più disponibile in nessuno dei suoi quattro formati (C-64, PC, Macintosh e Apple II). Il che è tragico, in quanto questo è un gioco veramente diverso dagli altri. A prescindere da come siano andate le vendite cinque anni fa, sicuramente il più maturo utente degli anni novanta avrebbe dato un giudizio positivo ad un prodotto serio come questo.

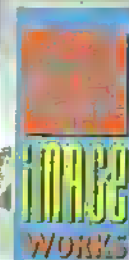
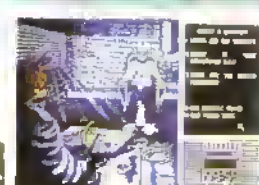
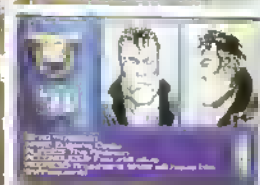
Pensate solo alle potenzialità di una versione per CD-ROM, con una maggiore varietà di esperienze e scelte di vita e un più stretto legame fra gli eventi (un difetto del programma originale era che un'esperienza vocazionale poteva essere inconsistente con il lavoro scelto, per esempio). A parte questo, *Alter Ego* è l'avventura con la A maiuscola: niente draghi e segrele ma solo voi e la vita (se vi sembra poco, andate a farvi visitare dal dottor Peter J. Favaro...).

# THE KILLING CLOUD™



UNISCITI AL DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI SAN FRANCISCO  
E SVELA  
IL SINISTRO MISTERO DI THE KILLING CLOUD

Screen Shots: Always 17 versions



©1990 Murrens Ltd ©1990 Vector Graphics Ltd

Image Works, Irwin House, 113 Southwark St, London SE1 0SW Tel: 071-420 1454 Fax: 071-503 3494

**LEADER**  
COMPTON ITALIA

Disponibile  
Analog  
ST  
PC



# CAPTIVE

Ognuna delle dieci basi che dovete distruggere per poter scappare dalla vostra prigione spaziale, ha un proprio design ed è popolata da differenti specie di alieni. Prima di poter entrare in una qualsiasi delle basi, dovete aprire la strada sulla superficie del pianeta.

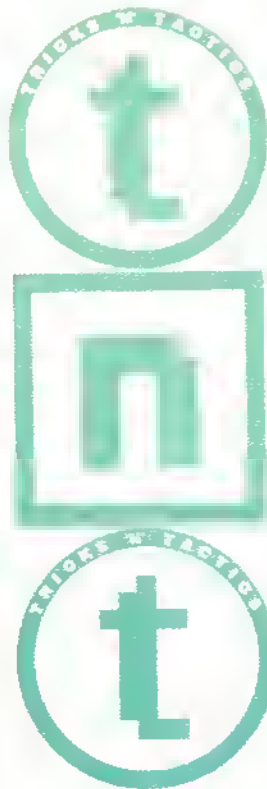
Il primo livello, una volta che avete imparato a padroneggiare i comandi dei droidi e della vostra valigetta, si dimostrerà molto semplice. Esso racchiude 10 basi medio-piccole e una stazione spaziale relativamente semplice in cui siete imprigionati. Un giocatore normale (nel senso che non passa le notti davanti al monitor...) dovrebbe riuscire a finire il primo livello dopo un paio di settimane.

Dovete atterrare sul pianeta Butre (coordinate 008W 072N). Zoomate sul pianeta e cliccate su di esso. Quindi cliccate su **Orbit** e lo Swan (il mezzo spaziale dei droidi) attraverserà lo spazio e si metterà in orbita attorno al pianeta. Mentre la nave sta viaggiando, è un'ottima idea inizializzare i vostri robot. Cliccate con il pulsante destro sull'icona di "status" di un robot, per poter vedere l'inventario; premete il chip e posizionalo sul cervello del droide. Così potrete inizializzare il processo di identificazione dei droidi: dando un nome a un robot, esso potrà avere un valore per saggezza, forza e destrezza.

Quando lo Swan è giunto a destinazione, premete di nuovo il pulsante destro per eliminare la finestra di inventario, e cliccate prima sulla parte bianca della superficie (la terraferma) e quindi su **Land**.

Una volta che il modulo è atterrato, potrete vedere la superficie del pianeta. Fate un grilletto per imparare a controllare il vostro gruppo prima di tentare di entrare nella base. Non entrate in acqua, perché è molto pericoloso!

Per entrare nella base, andate davanti alla porta a diaframma: sulla sinistra c'è una **Clipboard** su cui è scritta la combinazione di tasti da premere per aprire la porta. Apritela e entrate nella base, dove troverete dell'esplosivo e un'altra **Clipboard**. Per proseguire verso la prima



area della base, dovete utilizzare il comando **PUSH**, che si ottiene premendo la freccia del comando **FORWARD** con il pulsante destro del mouse.

• Esplorare **TUTTO** il livello, esaminando ogni angolo e ogni raffigurazione, e aprendo tutte le mensole che trovate.

• Raccogliete ogni sacchetto d'oro che viene lasciato dagli alieni quando vengono eliminati. Utilizzate l'oro per comprare e riparare i vostri oggetti. Se una parte del corpo di un droide è danneggiata, riparatele i pezzi.

• Nella prima base vi conviene aumentare solo il livello di combattimento a mani nude (**IBRAWLING**): questo tenderà più facilmente a innescare le mani, anche perché in questo livello i nemici non sono poi degli ossi duri. Se decidete di comprare un'arma, vi consigliamo la **Ball**: è utilizzabile e divertente.

• Le periferiche si installano nei droidi e sono visualizzabili attraverso i monitor in alto; una periferica molto utile in questa base è il **Route-Finder**, ma si può trovare in un solo negozio, quindi dovete cercarla. È classificata con un generico "Optic", insieme ad altre sei diverse periferiche, quindi se comprate l'Optic sbagliato, rivendetelo al negoziante.

Quanti soldi ha fatto la SIP con le chiamate dei lettori disperati per questo gioco? Beh, da questo numero le entrate della società telefonica dovrebbero diminuire parecchio, perché K da il via alla soluzione completa del gioco della Mindscape che tiene prigionieri (pessima questa!, ndr) così tanti giocatori...

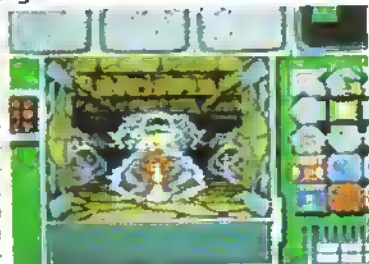
• Tutti i negozi all'interno di una base funzionano con un sistema bancario in comune. Questo permette al giocatore di lasciare l'oro trovato in un negozio e di spenderlo in tutti gli altri. Comunque, ricordatevi di riprendervi il vostro metallo giallo prima di far saltare la base, perché altrimenti vi ritroverete al verde!

• Cercate il professore nella stanza del computer per sapere il nome del pianeta successivo. Eliminate per trovare la password per il computer. Accendete il terminale cliccandoci sopra, e inserite la password, per poter avere il **Planet Probe**. Raccoglietela (pesa molto, quindi sceglietela con oculatezza il droide che dovrà portarla) e sarete pronti per distruggere la base.

• Il primo livello è molto semplice, quindi sfruttatelo per esercitarvi nella distruzione degli alieni e per accumulare esperienza. Utilizzate l'esperienza di ogni droide per aumentare le diverse abilità. Spendete il denaro per comprare periferiche, palle da difesa e mine, che sono abbastanza comode. Utilizzate l'oro anche per riparare gli arti danneggiati degli androidi.

• Dopo aver esplorato la base, andate dove ci sono i generatori e fateli esplodere. Ora togliete il disturbo molto velocemente e tornate alla porta d'ingresso, servendovi del **Route-Finder**. Cliccate sulla porta per entrare nel corridoio. Utilizzate la combinazione di prima per uscire verso la salvezza, ma, una volta fuori, non girovagare, perché la base sta esplodendo all'orlo!

• Tornate al modulo e cliccate su **UP** per entrarvi. Ora potete tornare nello spazio. Posizionate il **Planet Probe** sulla mappa planetaria e osservatelo mentre trova la seconda base. Atterrate là dove nessun uomo, pardon,



Captive

droide è giunto prima e continuerete le vostre avventure. Buona fortuna!

## CONSIGLI CAPTIVE

- Raccogliete tutto l'oro lasciato dagli alieni morti.
- Aprite tutte le mensole che trovate: se sono lì, c'è una buona ragione.
- Una volta che avete distrutto il generatore, la porta non funzionerà più, quindi lasciatela aperta.
- Anche la presa di corrente, dopo la distruzione dai generatori, non riceveranno più energia, quindi sizzolatevi e sufficienza prima di azionare l'esplosivo.
- Assicuratevi di essere ben equipaggiati e armati, con tutti gli arti e posti e pieni di energia, prima di lasciare la base, perché potrebbe pesare un bel po' di tempo prima di incontrare un nuovo negoziante.
- Utilizzate le prese di corrente e come armi.
- Gli androidi con un alto livello di destrezza colpiscono più duramente a meglio.
- Gli androidi con un alto livello di saggezza acquisiscono più punti esperienza.
- È consigliabile tracciare della mappa molto accurata.
- Inizializzate tutti gli androidi.
- Non lasciate mai una base senza aver prima preso il **Planet Probe**.
- Lanciando gli oggetti pesanti, infliggerete molti danni ai nemici, ma alcuni oggetti sono troppo pesanti per essere lanciati.
- Ricordatevi di aumentare i livelli di abilità dei vostri droidi (molto importante nelle prime fasi dell'avventura, quando è semplice far saltare il livello d'abilità dei droidi).
- Salvate frequentemente, utilizzando tutta la rete possibile su un disco, in modo da non dover rifare tutto da capo se fate qualche errore come escludervi da una base.
- La porta verde a diatramma non si apriranno finché non avrete distrutto i generatori.
- Quando ingaggiata una combattimento, non state fermi, ma spostatevi, utilizzando gli ostacoli come angoli, porte o muri semi-mobili per attaccare di sorpresa o stritolare gli avversari.
- Utilizzate il **Keypad** per spostarvi più rapidamente.
- Compilate una lista di ciò che ogni negozio vende - è molto importante per risparmiare un po' di oro.
- Posizionate il **leader** in seconda fila, in modo che ci siano meno possibilità che gli venga distrutta la testa.
- Evitate di essere intrappolati tra due gruppi di alieni o sotto un muro semi-mobili.



"Non so cosa sia, ma è  
orribile e affamato..."

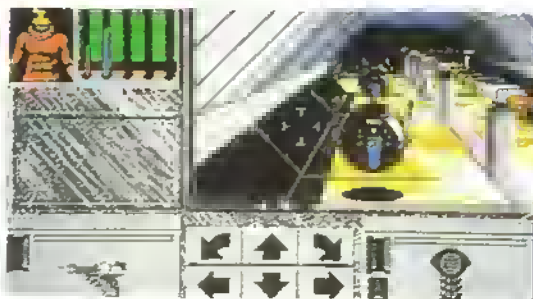
## XENOMORPH

### Livello 7

Arrivate sino all'area di Maintenance, distruggendo il robot strada facendo. Prendete tutti i chip che vi servono ed eliminate i droidi. Raccogliete anche tutti i caricatori RL e la granata. Raggiungete la scala M, ricaricate le vostre armi e scendete (a proposito, nei livelli inferiori, le chipcard non sono necessarie, quindi vi conviene lasciarle qui per guadagnare un po' di spazio nell'inventario). Salvate la partita.

### Livello 8

Prima di iniziare a raccogliere gli oggetti disseminati per questo livello, è una buona idea farà un giro per distruggere tutti gli alieni che incontrate - per eliminare i più grossi sono necessarie le mine o le granate. Prendete la Card e la batteria (angolo in basso a sinistra). Raccogliete il laser più potente (che vi conviene usare d'ora innanzi), e la seconda batteria, quindi distruggete le rimanenti



nova aliena. Uscite attraverso la scala N.

### Livello 9

Cadaveri Bleah, che schifo (per fortuna non state giocando a Zombi...). Appena entrati, eliminate entrambi gli alieni, e raccogliete la Card dal vicino UAG. Lasciate tutte le Card vicino alla scala, e visitate l'armiera, dove troverete batterie, caricatori, e proiettili RL. Ricaricate le batterie e scendete attraverso la scala O.

### Livello 10

Benvenuti nel dedalo! (anche se non siamo precisamente a Creta...). Trovate la scala Q e salite, perché attraversare il labirinto non è un'impresa da poco... Beh, anche per questo mese è tutto: fino a Marzo dovrete cavavete da soli!

## DRAKKHEN

Attraversare le lande desolate di Drakkhen da soli può essere molto pericoloso, ma per fortuna K prosegue nella pubblicazione del diario di viaggio di Paolo e Andrea Greco...

### PARTE TERZA

Prima di iniziare questa parte, un vostro personaggio deve comprare un arco in un negozio. Aprite la strada fino al Palazzo del Principe Haaggkhen, e, arrivati, lanciate con lo Scout o con il Mago l'incantesimo Unlock (assicuratevi di stare abbastanza lontano dal ponte elevatoio, per evitare di raggiungere prematuramente i vostri avi...), e entrate.

Operate sul simbolo più a destra per eliminare il campo di forza. Salite, aprite la porta, entrate nella stanza successiva, e andate a sinistra. A questo punto è posizionato il personaggio più de-

der del gruppo per ultimo: è importante tenere ogni personaggio vicino ai muri esterni per evitare un attacco delle fiamme.

Seguite la stessa procedura per la seconda stanza 'Fire', raggruppando il gruppo nella stanza seguente. Passate attraverso la porta in basso, e quindi utilizzate il Warrior per aprire la porta a destra. Se è chiusa a chiave, utilizzate lo spell appropriato per aprirla, perché se usate una chiave, dietro la porta non troverete la stanza! Raggiungete la lontana circolare e lanciate uno spell 'Light'. Posizionate il Warrior davanti alla fontana e selezionate 'Operate': il vostro personaggio apparirà in una stanza con due onde.

Correte verso la parte in alto della stanza, raccogliete le armi e le armature, equipaggiatevi e scegliete se combattere o ritirarvi attraverso la porta a sinistra, passando poi per la porta in basso. Fate lo stesso con gli altri personaggi (eventuale il combattimento nel caso degli Uenti Magici), ricordandovi che dovete mantenere la luce sulla fontana per far funzionare il Portale.

Oltre la stanza con le onde, si trova il Dungeon principale. Dovete entrare in questa stanza affinché accadano certi avvenimenti. Quando avrete raggruppato nuovamente il party nella stanza in basso e i personaggi saranno di nuovo in piena forma, rientrate nella stanza del Dungeon principale. Date l'arco al Priest o al Sorcerer e mandate nella stanza a sinistra dove troverete un potentissimo Ghoul; portatevi dietro alla colonna di destra e iniziate a scagliare frecce contro il Ghoul. Nel frattempo lo Scout e il Warrior dovrebbero riuscire a respingere le onde.

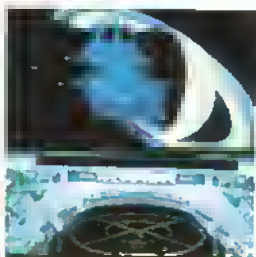
Dopo aver eliminato il Ghoul, muovete i personaggi lungo il bordo della stanza e passate attraverso la porta in basso. NON prendete l'armatura. Ora potete lasciare il Palazzo e avventurarvi per le distese ghiacciate del Nord... fino alla prossima edizione dei Diari di Drakkhen!

## XIPHOS

Yeah! In prima assoluta vi presentiamo la guida al commercio dei Famigerati Programmatori per il nuovo gioco della Electronic Zoo!

'Gli Xiphon non sono molto diplomatici, anzi, accoglieranno ogni pretesto per ingaggiare un combattimento, il che vi costringe a dover lanciare uno o due missili per farli scappare con la proboscide tra le tre gambe. E quando si accorgeranno che non possono più correre dietro ad un umano come voi, state pur certi che se la prenderanno con qualche altra razza di mercante...'

'In ogni caso, se pensate di dover cimentarvi con un War Game Iridimensionale, vi state sbagliando di grosso. Il motto per vincere in Xiphos è 'dividi e comanda'.



Basta trovare un gruppo di pochi Xiphon che stanno scambiandosi amichevolmente i reciproci punti di vista con quintali di plasma; localizzate l'elemento più debole e lanciategli un bel missile in fronte (beh, più o meno a quell'altezza, visto che non si sa bene dove sia la fronte di uno Xiphon...). Con il vantaggio della sorpresa, farete più danni di quel pazzo che li attacca frontalmente e lanciando dodici missili, ma con tutti gli Xiphon dell'universo che sanno dove si trova.

'Per esempio, prendiamo in considerazione una tipica situazione dello spazio Xiphoniano: una nave Pio di ritorno in rotta fra due basi snibisce un'imboscata da parte di attaccanti Qon. Un caccia Pio viene lanciato subito per investigare. Prima di attaccare, aspettate che i Qon siano colpiti un po' di volte, quindi assalite con luce pesante gli attaccanti.'

'Risultato? Senza grossi problemi avete guadagnato 85 crediti, insieme alla gratitudine e al rispetto dei Pio.'

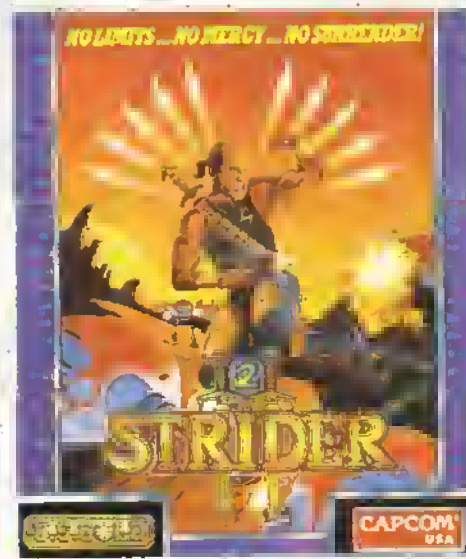
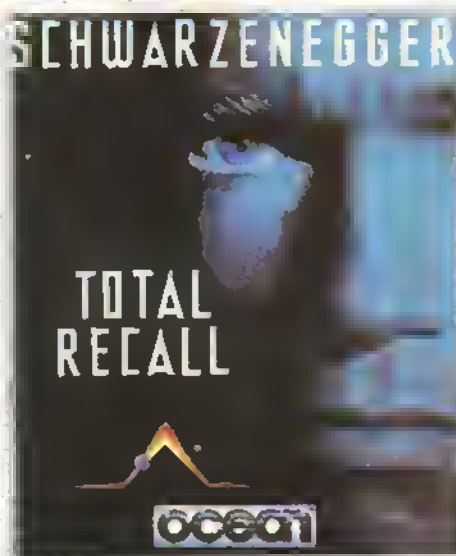
'Una volta che vi hanno notato, gli Xiphon si annoiano un po' più lenti, e cercheranno di mettervi addosso i loro tentacoli: ma delle latiche più funzionali che adottano è quella di scappare, rimanendo oltre il raggio delle vostre armi, quindi tornare improvvisamente indietro per scannarvi addosso

continua  
p. 79



**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

**RINGRAZIA  
CHI HA SCELTO IL MEGLIO**



Dutch and Dutch

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™, STRIDER™, TOTAL RECALL™, GOLDEN AXE™ SONO TRADEMARKS DEI RISPETTIVI PROPRIETARI.





continua  
da pag 75

qualche tonnellata di antimateria.

"Certo, se siete piani di energia, i vostri scudi raggeranno, ma se potete, vi conviene evitare questi attacchi diretti: non correte dietro ai fuggitivi, ma siate fermi! In altri gli Xiphon non sanno resistere alla lenzazione di un combattimento, e torneranno presto indietro, e voi potrete attaccarli di sorpresa."

"Ancora meglio, cambiate le carte in tavola, e fatevi inseguire, sino a trovare un caccia che sia dalla vostra parte: quindi aspettate comodamente che si indeboliscano a vicenda, e poi potrete

tranquillamente attaccarli. Con un po' di fortuna potrete mangiarvi due o tre Xiphon per colazione."

"Uno dei migliori migliori per picchiare sono gli Xiphon: è colpire dove fa più male, nelle loro basi: certo potreste difficilmente trovare 'rilassante' vivere in ambienti a quattro atmosfere pieni di ammoniac, ma sembra che loro ne vadano pazzi!"

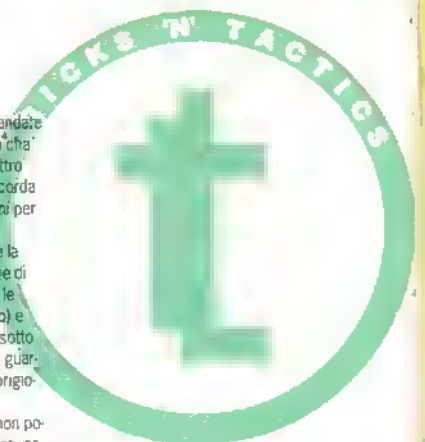
Sul prossimo numero, scoprirete come colpire le basi e ritornare al bar per raccontarlo in giro!

tenire diverse volte.

Scendete di un livello, quindi andate a sinistra e saltate sulla calana che regge i raggi luminosi per i quattro uomini sottostanti: utilizzate la corda posata in mezzo ai quattro uomini per scendere e colpireli.

Andate a destra e raccogliete la chiave. Tornate indietro e saltate di nuovo sulla calana (non colpite le guardie che vi vagono incontro) e aspettate che le guardie siano sotto di voi. Saltate a sinistra oltre le guardie a sotto la gabbia che vi imprigionerà.

Beh, mentre siete in gabbia non potrete far nulla... se non aspettare pazientemente il prossimo numero!



## SHADOW OF THE BEAST 2

Quando è troppo, è troppo: non basta neanche l'energia Infinita per finire il secondo capitolo della saga della Psychosis! Quindi eccovi la soluzione completa, ad opera della Yodas Crew.

Iniziate la vostra avventura andando verso sinistra, attraversando gli albari fino al ponte (il drva dovrebbe girare per qualche secondo).

Quando sarete davanti al ponte, aspettate che compaia il pesce che salta più in alto, quindi saltellate anche voi fino all'altra sponda. Non colpire l'uomo prigioniero dai raggi, ma alimantate il demone che lo trattiene. Ora che "egli qualcosa sulle TRAPS", e vi di-

gnite leva muovere più tardi. Quindi, se cade a sinistra: fate qualche passo sul gradino nella stessa direzione, giratevi e colpite i pipistrelli, poi scendete, facendo la stessa cosa per ogni gradino successivo.

Arrivate al fondo della fune e saltate a sinistra. NON entrate nel laghetto, perché contiene acqua! Quando appare una persona che inizia a colpirci, ingocchiatevi a spiarla anche voi fino a spingervi nel laghetto successivo. Proseguite, usando la stessa tattica per eliminare il secondo avversario. Raccogliete l'ampolla di energia, e tenetela da parte per quando vi servirà. Entrate nella casa, andate a sinistra su per le scale e raccogliete la birra. Uscite dalla casa e ritornate al punto in cui è iniziata la vostra avventura (ora non ci saranno persone vicine ai laghetti di acqua, né pipistrelli).

Andate a destra, fino a quando non incontrate i pigmei: saltate oltre le lance e colpeteli. Ad un certo punto troverete un pigmeo che sorvola una buca nascosta; alimantate con lo stesso metodo e proseguite verso destra, fino a trovare una corda: salite

fino in cima ad essa, e quindi proseguite a sinistra saltando da una piattaforma all'altra. Quando incontrate un avversario, avvicinatevi al loricere pieno di moneta (da prendere) ed eliminate, ricordandovi di raccogliere l'ascia, che troverete dopo averlo

chiamato a miglior (si fa per dire...) vita. Saltate sulla cortina liana che penda da sopra: continuate a salire fino a quando non troverete un cumulo di slime, che sembra scappato dal set di Blob: eliminate anche questo schifo essare e andate a destra per trovare un'altra ampolla di energia, insieme a qualche moneta.

Tornate quindi al livello inferiore, dove c'erano i pigmei e scendete attraverso la buca nascosta. Arrivate alla riva del mare: saltate allo stesso tempo colpire i cristalli che appaiono dall'acqua. Quindi selezionate l'ascia e superate il ponte.

Inseguite il goblin che sta luggando e colpite l'uomo che aziona il ponte levatoio (ma non le due persone sopra di voi). Tornate indietro e uccidete l'ultimo uomo. Colpite la porta di pietra finché non la abbattete. Andate a sinistra e saltate sul raggio di luce. Salite fino a quando non trovate la scritta "SPIKES" (sulla destra della luce).

Salite e colpite la leva posta oltre la scritta e correte rapidamente sulla sinistra. Sparate a sinistra per azionare il meccanismo, quindi correte nuovamente indietro prima che finisca il tempo. Visto che vi rimangono solo tre secondi, probabilmente dovrete



## OP STEALTH

Superate la sequenza arcade, vi troverete di fronte a una porta...

**Operate** sulla porta e entrate nell'ufficio.

**Esaminate** la statua e **operate** sul braccio. Ora dovrete trovare una cassalorte.

**Utilizzate** la piccola scatola sulla cassalorte.

**Operate** sul pulsante di ON/OFF sulla scatola dell'immagine principale.

Fate scorrere le cifre della cassalorte: sa una di queste cifre è nella combinazione (dovrete essere avvertiti dalla luce), prendete nota del numero e dalla sua posizione nella sequenza.

Sbrigatevi a trovare la combinazione, perché vi aspetta nell'altra sequenza arcade!

Se siete sopravvissuti, vi dovrete ritrovare a bordo di un sottomarino dei servizi segreti (il vostro, per fortuna), dove vi verranno dati un pacchetto di sigarette e un CD, prima di "scancarvi" nuovamente nell'oceano.

Ora andate a sinistra, esaminando ogni pranta marina, fino a quando trovate una banda elasticizzata.

Nuotate sulla destra; **operate** sull'alga di destra, quindi **operate** sul pulsante

le. **Operate** sul portello ed entrate.

Sorpresa! Ora verrete nuovamente catturati (tanto per cambiare...)

È ora di scappare per la terza volta (trova da Guinness dei Primati).

**Utilizzate** la penna sull'orologio.

**Utilizzate** l'orologio sul muro di sinistra, quindi sul muro di destra.

Andate verso destra e **operate** sulla grata.

Per questo mese è tutto. Il libro di Operation Stealth dovranno cavarsela da soli per altri trenta giorni...

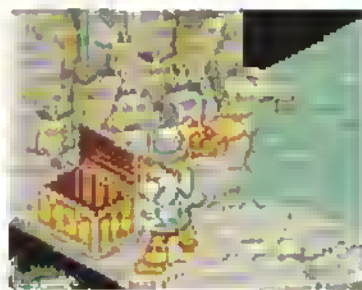


# CADAVER

## LA SOLUZIONE (1ª puntata)

### PRIMO LIVELLO:

**L**a caverna si trova sotto il castello ed è formata da diverse zone: le miniere, la camera mortuaria, la prigione, le cunicole, la cappella e la tomba del Re. Un passaggio segreto attraverso le paludi ha permesso a Karadoc di raggiungerla inosservato. Karadoc inizia nella vecchia miniera, cercando la strada che lo porterà al castello.



Nella cesta del pozzo troverete vari oggetti che vi saranno molto utili. Non dimenticate di controllare anche il topo...

1. Prima stanza: raccogliete il piccone, la moneta e il diario. Uscite dalla porta a nord. Tirate la leva (apre la porta a nord) uscite dalla porta a nord.
2. Raccogliete il sacco di pietre (arma) uscite a ovest.
3. I tre barili eviteranno al mostro di attaccarvi. C'è un biacculetto sulla luce nel muro ma è semplicemente un bonus e non essenziale. Il piccone è in più nel caso il primo fosse andato perduto.
4. Muovendo i barili potrete uscire dalla porta a sud. Raccogliete la pietra unica, uccidetelo il ragno basterà il contatto con Karadoc. Proccedete a nord e poi ancora a nord. Spostate i sacchi e raccogliete la gemma verde, uccidetelo il verme e uscite a sud.
5. Andate a est, ancora a est e poi a sud. Raccogliete la fune, uccidetelo il verme, andate a est e poi ancora a est.
6. Prendete la chiave e ritornate alla stanza di partenza.
7. Entrate nella porta a est, tirate la leva (apre la porta a sud della stanza centrale), aprite la cassa per ottenere indizi (la gemma verde nascosta dietro i sacchi (nel caso non l'aveste raccolta prima).
8. Tornate nella stanza centrale, uccidetelo o evitate il verme e uscite a sud.
9. Tirate il piccone contro il muro finché non è demolito o è abbastanza basso da saltarlo e andate a sud.
- con degli indizi. Controllate lo scheletro, troverete un libro. Andate a est.
8. I pulsanti aprono la porta della stanza del Drago, la combinazione è: 1 4 3 2 dove il primo

pulsante a sinistra è il numero 1. E meglio azionare la combinazione più in là durante il gioco perché anche entrando nella stanza del drago adesso non avreste il potere per distruggerlo, uscite ad est.

9. Adesso al punto A della mappa andate a nord poi a ovest e dentro il pozzo.

10. Prendete la chiave nascosta sotto le ossa, fate attenzione al mostro marino. Uscite a est.

11. Andate a ovest nel magazzino, aprite la cassa, raccogliete le monete, il pollo e il pane. Andate a ovest e poi a nord nella prigione.

12. Prendete le monete sul tavolo, usate la chiave nella serratura sul muro ovest, andate a nord nella cella 1, uscite, uccidetelo il mostro e andate a nord nella cella 2, date all'uomo tutto il cibo che avete e lui vi darà degli indizi. Uscite.

13. Andate a est nella cella 3 ed uscite.

14. Entrate nella cella 4 ad est, prendete la chiave e uscite.

15. Tornate al punto A della mappa e andate a est.

16. Raccogliete la gemma verde, schiacciate il pulsante nel muro per alzare il coperchio della buca, leggendo il libro si avranno degli indizi riguardanti le gemme e la buca, andate a nord nella camera mortuaria.

17. Lasciate cadere la fune nel buco, camminare verso la buca per cadervi dentro.

18. Una volta scesi andate a ovest raccogliete la chiave, aprite la cassa e prendete l'urna con le canne del capo alchimista. 'Aprite' (?) il topo mollo e raccogliete la chiave, uscite a est e andate ancora ad est raccogliete le quattro gemme verdi. Tornate al laghetto sotterraneo.

19. Se buttate tutte e sei le gemme nel lago verrete trasportati al punto B (questo crea un po' di confusione perché effettivamente quando uscite dalla porta E vi ritrovate al punto F). In altre parole una volta lasciato il pozzo ci si troverà al punto F. Uscite a est verso la sala d'imbalsamazione.

20. Controllate lo scheletro e raccogliete la chiave, toccare il cadavere farà apparire un mostro, uscite a nord nella stanza dei balsami.

21. Ci sono diverse pozioni sul giardino di pietra:

- Cura veleno (unknown)
- Scudo (shot shield)
- Stamina (red cross)
- Veleno (acid)

Usate e raccogliete quelle che volete. La chiave sul pavimento e per la serratura nel muro a ovest. Farà apparire tre ragni ma non è necessaria ai fini del gioco. Tornate alla sala d'imbalsamazione e uscite a est nel minilaboratorio.

22. Prendete l'incantesimo learn potion e la pozione giant jump (frogskin) e il frozen spell. Tornate alla sala d'imbalsamazione.

23. La stanza a sud non contiene niente di gran valore.

24. Tornate al corridoio con i pulsanti (Ovest, ovest)

Uno dei "difetti" di Cadaver era la sua difficoltà. I Bitmap Brothers hanno realizzato per alcune riviste inglesi e per K in Italia (è un'escusiva anche se qualcun altro ha già pubblicato qualcosa prendendola non si sa bene dove) la mappa dei primi due livelli. In questa prima puntata tutte le istruzioni per sconfiggere e uccidere il drago del primo livello.

si, ovest, ovest)

25. Uscite a sud, uccidetelo il mostro che salta con le pietre. Usate la chiave dello scheletro nella serratura e andate a sud.

26. Andate a ovest e poi ancora a ovest, uccidetelo la creatura che salta (dovrebbe essere semplice perché sta dormendo), raccogliete le fiasche con l'holy water prendete il charm e andate a sud.

27. Uccidetelo la creatura e prendete la chiave, andate a est, non prendete la corona perché è falsa.

28. Andate a nord nella armeria Reale, prendete l'armatura di bronzo, la spada, lo scudo a righe rosse e l'elmo di bronzo (questa è l'armatura personale del Re), andate a sud e poi a ovest.

29. Schiacciate il pulsante nel muro (senza l'armatura del Re non funzionerebbe), vi troverete nella stanza segreta del Re, raccogliete la corona, le monete, il charm e una volta che avete finito tirate la lava.

30. Vi ritroverete nella stanza precedente, andate a sud, aprite la cassa (con la chiave della creatura che salta) prendete il pezzo di carne e le monete.

31. Tornate nella camera mortuaria e uscite a est nel corridoio, andate ancora a est e poi a sud. Vi troverete nella prima stanza della cappella, vi troverete due mostri che mordono se li toccate e spulano. Uccideteli o evitateli spegnete le fiamme saltandoci sopra, questo sbloccherà la porta a est, uscite a est.

32. Andate a est e ancora a est nella cripta comune. Raccogliete la chiave sull'altare (dopo che l'urna si romperà), spingete a terra le quattro pietre dell'altare e prendete la cure potion, l'incantesimo dispel trap (togli l'appello) e il battoletto dell'esperienza (apritelo per guadagnarla), uscite a est.

33. Raccogliete le monete e la sacca delle pietre. Tornate nella cripta comune.

34. Andate a sud nella stanza dell'altare, lasciate cadere il pezzo di carne sull'altare e la ricompensa sarà una pozione della super velocità, prendete la a tornare alla cripta comune. Uscite a ovest.

35. Andate a nord nella lesser crypt, tra le pietre c'è una runic stone (incantesimo), uscite a sud e poi ancora a nord per entrare nella priest's crypt, cercate nella grande urna per trovare una charm, prendetelo e andate due volte a sud nella cripta dei guerrieri.

36. Fate cadere la moneta d'oro sulla tomba di Kazah e prendete la pozione (fire shield, conservatela per il duello con il drago). Uscite a nord.

37. Andate a est e poi a sud, raccogliete la chiave, andate a nord e ancora a nord nella stanza E, e poi a nord nella stanza B (dovreste averla vista già prima), lanciate un incantesimo di dispel trap sulla cassa, apritela e prendete l'urna e lo charm.

38. Tornate alla prima stanza della cappella, andate

dale a sud, uccidetelo o evitate il mostro, fate cadere l'urna sull'altare di Lord Carolins, prendete l'incantesimo (unknown e inibizzabile finora, tenetelo in serbo per il drago), andate a sud nell'inner sanctum.

39. Da qui andate a est nel crematorio, mettetevi l'urna di Ragnar il capo alchimista sul giusto piedistallo, prendete la fiasca di sangue e tornate all'inner sanctum.

40. Lasciate cadere la fiasca di sangue sull'altare, prendete la chiave e l'incantesimo (read magic), usate la chiave nella serratura del muro ad ovest. Uscite a ovest.

41. Lanciate l'incantesimo dispel trap sulla cas-

sa, apritela e prendete la runic stone (read language), uscite a nord nella libreria, prendete l'incantesimo (map), e tornate all'inner sanctum.

42. Lasciate cadere l'incantesimo unknown che avete trovato in precedenza e lanciategli l'incantesimo read magic, ciò vi permetterà di ubblizzarlo per uccidere il drago, andate a sud e poi a est nel purificatorio.

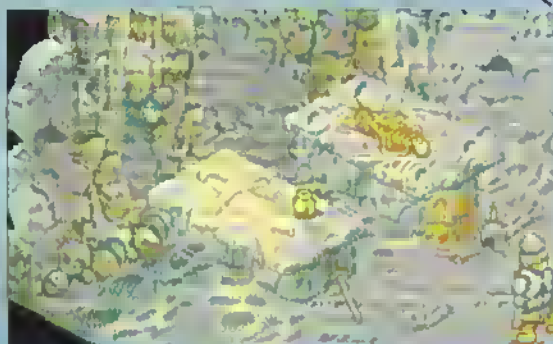
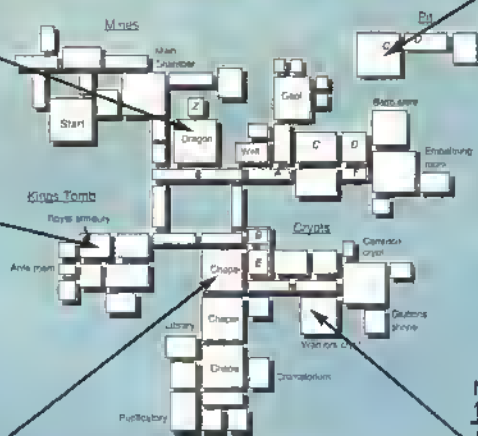
43. Mettete una fiasca di holy water nella coppa, bevete e questo vi teletrasporterà in una stanza del tesoro nascosta, tirate la leva, prendete ciò che volete e tirate nuovamente la leva, così tornerete nella stanza adiacente, ripetete la manovra con ogni fiasca se volete (al massimo tre

volte).

44. In possesso dell'incantesimo massacre, della pozione fire shield e della corona del Re, adesso siete perfettamente equipaggiato per incontrare il drago. Tornate nel corridoio con i pulsanti, se ancora non li avete pigiati la combinazione è: 1, 4, 3, 2. Andate a ovest e poi a nord nella stanza del drago.

45. Bevete la pozione fire shield per proteggervi dalle palle di fuoco, prendete l'incantesimo massacre e schiacciate fuoco. Il drago sparirà. Schiacciate il pulsante nel muro, andate a nord e tirate la leva. Adesso siete entrati nel secondo livello.

## CADAVER - LIVELLO 1





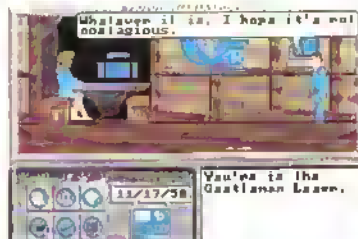
# NEUROMANCER

Come arrivare al Comlink 6.0 e vivere felici e contenti.

**P**er cominciare pagate Fargo, uscite dal bar e andate allo "Shins Pawn". Qui dite che non volete pagare, e vi butteranno fuori insieme al vostro USB. Andate al "Gentleman Loser" e utilizzate il deck. Entrate nel secondo livello della BBS del Cheap Hotel (guardate le etichette per sapere i codici appropriati). Utilizzate l'opzione "Edit" per pagare il conto, non prima però di ordinare del caviale.

Uscite dalla BBS che dal Gentleman Loser e andate al Cheap Hotel, dove vi verrà consegnata l'ordinazione. Ora andate nel negozio di deck usati, uno schermo a destra del Metro Holografia. Qui il proprietario vi darà il Comlink 2.0 in cambio del caviale.

Tornate al Cheap Hotel e utilizzate il deck. Collegati alla BBS delle Modern Panthers e troverete il



Non collegarsi troppo al Gentleman Loser, non è molto sicuro. Meglio farlo dal Cheap Hotel.

## COME GUADAGNARE UN PO' DI GRANA

- 1) Quando avrete il Comlink 6.0, collegatevi con il secondo livello della "Hotaka" e mettetevi nella lista degli impiegati; quindi entrate nel palazzo dell'Industria e vi verranno recapiti il 10.000 crediti.
- 2) Collegando il Comlink 5.0 nella BBS della "Hosaka", vi verrà riconosciuto un bonus di 7.500 crediti.
- 3) Nella "Bank Gamalaeschaft" c'è un conto di 30.000 crediti, che può esser vostro (basta sapere che il numero del conto è 646328356481).
- 4) Nella Bank of Berne c'è un conto di 500.000 crediti (quello di zio Papiola): 121519631200. NDN vendete organi del vostro corpo, perché non dumbrate troppo nel CyberSpazio.

## CONSIGLI

Del buon software può essere trovato:

- Nel negozio di Larry Moe
- Nel Gentleman Loser (Chip a Matrix)
- Nella House of Pong (portando il Joystick sacro trovato nella Maitro Holografia come HARDWARE)
- da Lupus, che si può lastricare facendo finire in galera Larry Moe (il banna id di Moe è 062788138)

### SOCIETÀ

Asano Computing  
Regular Fellows  
World Chess Ass.  
Cheap Hotel  
Chiba Tactical Police  
SEA  
Fuji  
Paathai Modaras  
Hosaka Corporation  
Musabori Ind.  
Hitachi Blotah  
C.F.M.  
I.B.S.  
Bank of Gamalaeschaft  
Bank of Berne  
East Seaboard  
Gentleman Loser  
Tozoku  
(ua '++' indica che la password è conosciuta al messaggio preliminare dalla banca del).

### LINA

Asano Comp  
Regifellow  
Wolfechest  
Chaapo  
Belsal tu  
Softas  
Fuji  
Chaos  
Hosaka Corp  
Musabori Ind  
Hitachibio  
FmaMatrix  
I.B.S.  
Bankgmein  
Bozobak  
Eastsaabod  
Loser  
Yakura

### Primo IVL

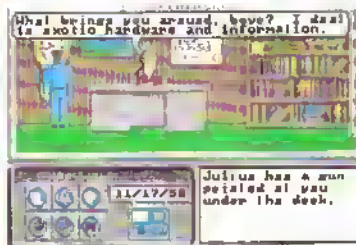
Vendors  
Member  
Cockroach  
Superlac  
Permafrost  
Romcard  
Mainline  
Wiosoft  
Subaru  
Ganespiia  
CFM  
Taxinto  
Elatril  
(usam Sequenai)  
Longload  
Wilton  
Yak

### Secondo IVL

Vendors  
Member  
Cockroach  
Fuageki  
Verbolaa  
Loser

I Neuromancer che hanno contribuito a questa serie di indicazioni, consigli e trucchi sono: Rocco Scandirò (Roma), Giampiero Giorgianni (Messina), Marco Biondi (Firenze) e Andrea Sossi.

Comlink 3.0. Quindi collegatevi al S.E.A., dove, oltre al Comlink 4.0, si trova un altro utile programma. Il Comlink 5.0, che si trova nella BBS della "EastSea-Board", vi permetterà quindi di collegarsi con il database della "Tozoku", dove (squisito di trombe campionate) troverete il Comlink 6.0. Da qui in avanti dovrete arrangiarvi da soli fino al mese prossimo.



Julius Deane ha il Cryptology chip e altre cose interessanti.

## LEGENDA DELLA MAPPA DI CHIBA CITY

### CHIBA CITY

- 1 - Ritoriana di Fargo.
- 2 - Negozio degli organici.
- 3 - Donut World.
- 4 - Negozio di Larry Moe.
- 4 BIS - HQ di Lupus
- 5 - Sala dei massaggi (e vi allate).
- 6 - Shla's Pawn.
- 7 - Cheap Hotel.
- 8 - Gentleman Loser.
- 9 - Ufficio di Julius Deane.
- 10 - Maat Biotech.
- 11 - Shuttle Porto.
- 12 - Maitro Holografia.
- 13 - Negozio di Deck usati.
- 14 - Negozio di Asano.
- 15 - House of Pong.
- 16 - Il ristorante.

### INDUSTRY PALACE

- 17 - Fuji Ind.
- 18 - Hosaka Ind.
- 19 - Musabori Ind.
- 20 - Hitachi Biotech.
- 20a - Sente/Nat.
- 21 - Sala del Rastofai.
- 22 - Villa Starlight (qui la Stamia diminuisce rapidamente).
- 23 - Space Dock.
- 24 - Bank of Berne.
- 25 - Bank of Gamalaeschaft.

### FREESIDE

- 26 - Villa Starlight (qui la Stamia diminuisce rapidamente).
- 27 - Space Dock.
- 28 - Bank of Berne.
- 29 - Bank of Gamalaeschaft.



## LINEA AMIGA COMMODORE

### GLI HARD DISK

**FLASHBANK** - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfiguring. Formattato con Fast File System.

**FLASHBANK 20Mb** 40ms L. 490.000  
**FLASHBANK 32Mb** 40ms L. 590.000  
**FLASHBANK 40Mb** 23ms L. 690.000  
**FLASHBANK 63Mb** 23ms L. 890.000

**2 MODULO A2090 Autoboot** - Modulo che rende autoboot il controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot o 100 pin L. 129.000

**MULTIBRAIN** - Hard Disk o DMA controller per A500/A1000. Autoboot Autoconfiguring formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb L. 900.000

**MULTIBRAIN 20 Mb** - 40ms L. 1.090.000  
**MULTIBRAIN 40 Mb** - 23ms L. 1.390.000  
**MULTIBRAIN 40 Mb** - 25ms L. 1.390.000

Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 6Mb L. 990.000

**IMPACT A2000 GVP** - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot b Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000

**IMPACT HC2000** - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di monitor hard disk direttamente su scheda L. 410.000

**TOPCARD HARDITAL** - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfiguring. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI L. 240.000

**A2091 Commodore** - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot Autoconfiguring. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram L. 290.000

Con 2Mb L. 490.000

Hard disk SCSI 40Mb 3.5" 11ms - Quantum L. 620.000

Hard disk SCSI 80Mb 3.5" 11ms - Quantum L. 890.000

Hard disk SCSI 120Mb 3.5" 11ms - Quantum L. 1.240.000

Hard disk SCSI 210Mb 3.5" 11ms - Quantum L. 1.890.000

Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L. 1.490.000

Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L. 1.390.000

**DOTTO ARDITAL** - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L. 1.150.000

**A500 Commodore** - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500 L. 720.000

Con 2Mb di RAM L. 920.000

**HD2000 card** - Controller ad Hard disk su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

### GLI EMULATORI MS/DOS

**POWER PC BOARD** - Emulatore IBM/XT per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb in ambiente Amiga Dos. Espande la memoria del computer a 1Mb L. 590.000

**AT ONCE VORTEX** - Emulatore AT con CPU 286 6MHz per A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer. Hard disk, mouse, memoria, ecc L. 440.000

**JANUS XT** - Emulatore IBM/XT per A2000 - drive da 5 1/4 con garanzia Commodore Italia L. 620.000

**JANUS AT** - Emulatore IBM/AT per A2000 - drive da 5 1/4 con garanzia Commodore Italia L. 290.000

### LE ESPANSIONI DI MEMORIA

**AMEGABOARD** - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il disinserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm L. 490.000

**XFRANDER** - Espansione di memoria da 2Mb per A500/A1000 di tipo slim. Esterna. 0 Watt. Stile. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm L. 420.000

**AMINTERAM** - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'opposto slot del computer L. 79.000

Con orologio e batteria tampone L. 99.000

**INSIDER 2 HARDITAL** - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2.3Mb nel computer con i vecchi Agnus o a 2.5Mb in quelli con i nuovi Big Agnus. di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'opposto slot del computer. Completa b. orologio o batteria tampone L. 280.000

**INSIDER 4 HARDITAL** - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000

**INSIDER 6 HARDITAL** - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000

**SUPEROTTO ARDITAL** - Espansione da 0-2-4-8-16 sulle stesse schede per A2000 o ZBB. Complete di display con indicazione della memoria disponibile o di led di autoconfigurazione. Zero watt statico L. 790.000

2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 6Mb L. 790.000

**SUPER8 HD** - Come sopra ma con integrato il controller SCSI per HD. Aggiungere L. 150.000

**A2058** - Commodore - Espansione da 2 o 8Mb per A2000 2Mb L. 850.000

**KRIKKROM 1.3 A1000** - Krikkrom 1.3 su Epirom senza saldature per A1000 con

orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo b. connettore passante L. 149.000  
**KRIKKROM 1.3 A500/2000** - Krikkrom 1.3 su Epirom interno per A500/2000. Completo di deviatore per huckstart 1.2 L. 89.000  
**KRIKKROM 2.0** - Krikkrom 2.0 su opioni interno per Amiga Switchable tra 1.3 e 2.0 L. 160.000

### I DRIVE

**ADRIVE** - Drive da 3.5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante L. 119.000

**ADRIVE 2000** - Drive interno da 3.5" per A2000 L. 99.000

**SUPERDRIVE HARDITAL** - Rivoluzionario drive da 3.5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLATIO per bugciare qualsiasi programma, un tasto AV per impedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per bisottivare il drive. Completo di connettore passante L. 159.000

**BANG 2081 HARDITAL** - Scheda acceleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 15MHz e coprocessore 68881 a 16MHz L. 490.000

### ACCELERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

**GVP 3001** - Scheda acceleratrice per A2000, comprende 68030 o 68821 o 28MHz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8 L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000

**PROCESSORI** 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000

**COPROCESSORI** 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000

**A2630** - Scheda acceleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz, RAM o 32 bit da 2Mb L. 2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

### DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

**FLICKER FIXER PER A500** - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000 L. 590.000

**GENLOCK CARD A2300 Commodore** - Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000 L. 3.900.000

**FLICKER FIXER** - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker L. 3.700.000

Flicker Fixer - Monitor Multisync L. 990.000

### ZORRO BIG BLUE

Chassis metallico per A500/1000 comprendente main-board con 3 slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot AT compatibili più 1 slot CPU o 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Pre-disposizione per 2 drive da 3.5" 1 drive da 5 1/4" o hard disk da 3.5" o 5 1/4" edigibord L. 470.000

### I MONITORI

**COMMODORE 1084 S** - Monitor HiRes stereo per A500 A1000 A2000 L. 450.000

**PHILIPS 8833** - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

### LE STAMPANTI

**STAR LC 10** L. 380.000

**STAR LC 10 color** L. 450.000

**STAR LC 24-10** - Stampanti a 24 ogni 150 cps NLD L. 610.000

**COMMODORE MPS 1230** L. 330.000

**COMMODORE MPS 1550 C COLOR** L. 410.000

**COMMODORE MPS 1224** Stampante 24 aghi - color - 132 colonne L. 890.000

### I COMPUTER

**AMIGA 500** - Completo di mouse e manuali o garanzia Commodore Italia L. 650.000

Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000

Come sopra ma con espansione da 2.5Mb L. 940.000

**AMIGA 2000** - Completo di mouse o manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000

Come sopra più espansione da 2Mb L. 1.820.000

Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000

**AMIGA 3000** CHIEDERE

2 DISCHETTI DA 3.5" SONY BULK DD-SS L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER  
CENTER

PER INFORMAZIONI E/O  
ORDINAZIONI:  
VIA Forze Armate, 260  
20152 Milano - Tel. 02/4890213

**HARDITAL**  
Show Room - Via Cantoni, 12  
Milano - Tel. 02/4993457/4993462

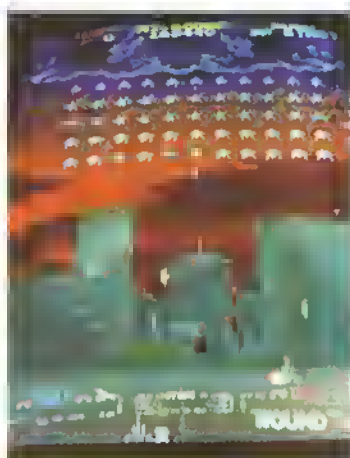
VENDITA SOLO  
PER CORRISPONDENZA  
TUTTI I PREZZI SONO  
IVA COMPRESA



Sega, Konami, Taito... all'AMOA s'erano proprio tutti, ma era difficile trovare giochi che non fossero seguiti dell'anno passato.

# DEJA VU

**Benvenuti a New Orleans e alla sala giochi più grande degli USA. Mentre le mogli degli operatori venivano portate a visitare le paludi infestate di coccodrilli, i pescecani vagavano per il salone - e il nostro corrispondente era uno di loro...**



Thunder & Lightning (a sinistra) ricorda Breakout e Majestic Twelve (qui sopra) ricorda...ehm... come si chiamava?

Ogni anno i proprietari di sale giochi USA si riuniscono e si danno gran pacche sulle spalle per...ehm... il fatto di essere americani, più che altro. Bevono litri di bevande gassate e si ritrovano nei bar di lussuosi hotel. In altre parole, partecipano all'Arcade Manufacturers of America (AMOA).

Quest'anno, l'AMOA aveva certamente bisogno di un po' di glitz periferica, poiché i giochi ne avevano veramente poca. L'economia mondiale, così dicono, sta mercando verso la Recessione, i conduttori dei TG hanno leccie depresse e i costruttori di coin-op stanno sfruttando idee vecchie di quasi dieci anni.

Sì, l'atmosfera non era delle più eleggere: l'originalità e le innovazioni tecniche sono in discesa, i seguiti e i rifacimenti in ascesa. Dovendo affrontare le sfide crescenti delle console e una minore potenza d'acquisto del dollaro, i dirigenti dell'industria dei coin-op hanno gettato dalle finestre le creatività e le fantasie e tirato fuori dai cassetti idee trite e ritrile.

Cominciamo dall'inizio. L'Atari Games, sull'onda del suo grosso successo dell'anno scorso, ha colto l'occasione per lanciare *Race Driven*. Avrà qualche somiglianza con *Herd Driven*? Certamente - tanto che è stato lasciato il circuito originale per farvi rivivere quei bei momenti del 1989. Però è stata aggiunta una gamma di evoluzioni guidere, più due nuovi circuiti: *Autocross* e *Super Stunt*.

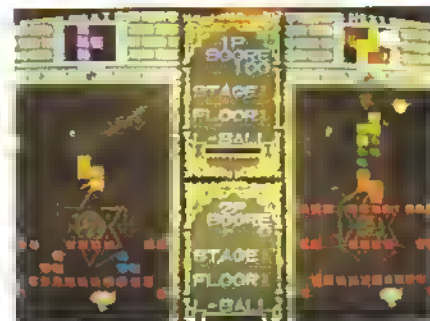
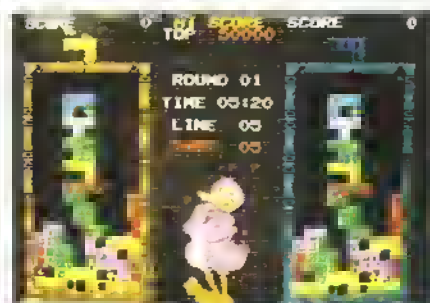
*Autocross* è un po' noioso e richiede un mucchio di controsterzate; *Super Stunt* è piuttosto difficile e il suo pezzo forte è una sezione di striede ad elica. Impegnativo, sì. Nuovo, no. L'aver irrefrattato con il codice originale ed inserito qualche chip in più sembra aver aumentato la velocità della co-



Final Lap? Non ci scommetteremmo, vista che è già pronto Final Lap II



Alex - un gioco incredibilmente irresistibile che riesce a creare un'interessante variazione etnologica del gioco da tavolo Othello e combinarla con una buona presentazione su schermo. Candidato ad essere convertito per home computer.



(sopra) Mosaic e (sotto) Puzzle - altri giochi ispirati a Tetris.

se del 15-20%, ma eccezionalmente Race Drivin' può essere considerato niente di più che dei circuiti extra per un gioco vecchio. Sarà divertente per coloro che sono ormai piloti provetti nell'originale, ma dubito che possa essere molto di più.

Passiamo alla Namco - m passello innovatori per eccellenza. Che cosa abbiamo? Final Lap II Non ci vuole un genio per capire dove siano le radici di questo gioco, vero?

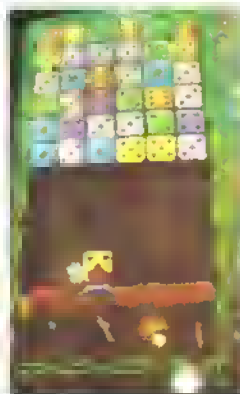


## PREMIO K-A MOA

Che cosa si ottiene incrociando Block Hole con il poker coi dadi? Un gioco stupendo che si chiama Palamedes, ecco cosa. Dall'alto scendono delle file di dadi, mentre il giocatore "spara" altri dadi verso l'alto, selezionando di volta in volta un numero tra 1 e 6.

Se il dado sparato verso l'alto colpisce un dado con lo stesso numero, quel dado scompare. Il gioco consiste quindi nello sparare contro le file di dadi, che scendono verso il basso, finché non si viene soppiantati. Tutto qui?, direte voi. Quello che rende così bello questo gioco è il fatto che quando colpisce un dado, questi viene riportato in una finestrella al di sotto dello schermo principale. Questa finestrella può contenere cinque dadi e l'idea del gioco consiste nel cercare di fare delle combinazioni di poker - full, scala, ecc. - utilizzando i dadi colpiti.

Se ci riuscite, a seconda della combinazione realizzata, un massimo di quattro linee scompaiono dallo schermo dandovi un po' di respiro per continuare. Palamedes è favoloso, giochetele e aspettatevi di vederlo comparire anche sul vostro home computer quanto prima.



Palamedes, presentato all'AMOA, è un vero capolavoro: è irresistibile, difficile smettere.

Tre nuovi circuiti, più quello originale - uno più difficile, uno più o meno uguale e uno più facile. Final Lap mi piaceva e, come per Race Drivin', non mi dispiace avere nuovi circuiti da affrontare, ma la novità durerà 30 minuti. Di certo non vedremo file di giochi-giochi d'avanti alle sale giochi. E neanche per Dragon Sabre, il seguito di Dragon Spirit, che dà un nuovo significato alla parola identico.

I nuovi titoli della Cepcom erano altrettanto poco originali: Super Pang - croce Pang; Gerner Aurweg - gioco e scorrimento orizzontale che si gioca meglio del suo cugino ma e, in effetti, UN Squadron II.

Il titolo di testa della Taito era un competente, ma stentato sparafuturo, Space Gun - dello stesso triste genere erano Ghost Hunters della Sega e Steel Gunner della Namco. Nascosto nel retro dello stand, comunque, c'era un sedativo ad alta tecnologia col nome di Majestic Twelve. In realtà è Space Invaders. Non avrà mai beccato un continuo spaziotemporale per caso? Mi sono dato un pizzicotto, cercando di vedere se i visitatori indossavano pantaloni a zampa d'elefante e minipull. No, stremo proprio nel 1990.

Non sembrerebbe a visitare lo stand della Romstar - che aveva in mostra una variante di Breakout intitolata Thunder and Lightning. Tostissimo, gente! Si le per dire... Ecco ora lo stand della Fablec - quello il davanti e me è Cabal II, ambientato nel Far West e chiamato Blood Brothers E... ooh guardate Double Dragon III! Senza dubbio c'è già in cantiere un Double Dragon IV, sottotitolo "Non ce n'è di gelati".

Naturalmente, c'erano anche delle perle tra i mucchi di deliri. Orso Heat è una conferma che le Jaleco se il fatto suo. Si tette del miglior gioco di guida da qualche anno e questa parte, entusiasmante tecnicamente

e molto giocabile. Palamedes, un rompicapo su schede, mostra che anche i piccoli possono fare delle cose buone di lento in lento. Alaxx, una variante di Othello dalla Leyland, indica che qualcuno tra i pezzi grossi è pronto a puntere su un'idea strana.

Ma nel complesso, il terribile livello dei giochi di quest'anno, in termini di originalità, potrebbe ritorsione contro tutte l'industrie dei coin-op, trasformando le previsioni di crisi in una profezia che si avvera da sole. Ciò significa cattive notizie per gli appassionati disposti a pagare 500 lire per gli ultimi ritrovati della tecnologia nel campo dei coin-op. Ehm - me quello assomiglia... Da quando Tetris è diventato anche un coin-op nonché un hit pergelattico, tutti i costruttori hanno cercato di ripeterne il successo tirando fuori nuovi arcade/rompi-cep.

Alcuni non erano nienta male - Block Hole, ad esempio; altri erano pessimi, Puzzle e mio parere era il peggiore. Ad ogni modo, nessuno si è mai avvicinato ai numeri della meraviglia russa. Quindi continuano a provarci...

Questa è la logica dietro un paio di giochi di quest'inverno. Sul Neo Geo c'è Puzzled, che mi ha lasciato perplesso - puzzled - nel tentativo di capire le differenze tra lui e Tetris. Poi c'è una scheda PCB chiamata Mosaic - una buona variante sul tema di Tetris, che consente al giocatore di alterare le lunghezze/larghezze di certe forme mentre scendono giù.

Lungi da me l'idea che questi giochi siano delle varianti illegali di giochi già esistenti, ma non sorprendetevi se i possessori dei diritti d'autore diventeranno un po' nervosi.

BASTA CON GLI "HOME" COMPUTER !  
BASTA CON I "PROFESSIONALI" MONOCROMATICI !

## E' ORA DI GAME

100 % IBM COMPATIBILE  
GRAFICA 800 x 600  
256 COLORI CONTEMPORANEI SU 262.000  
AUDIO STEREO 11 STRUMENTI CONTEMPORANEI COMPATIBILE VIDEOGAMES  
DRIVE 5,25" E 3,5" ALTA VELOCITA'  
CPU 80286 16 MHZ VELOCE BEN TRE VOLTE UN HOME COMPUTER NORMALE  
MONITOR A COLORI INFINITI 14" PROFESSIONALE ALTISSIMA RISOLUZIONE

FATE I VOSTRI CONFRONTI  
SOLO

**£. 2.000.000**

PROFESSIONAL PACK: £. 200.000  
HDISK 40 MB VELOCE  
MOUSE SERIALE



TEL. 06 / 3270946 FAX 06 / 3050621  
06 / 3273754  
D337 / 725390

PREZZI I.V.A. ESCLUSA

UNIONE REGISTRATA

# K-BOX

"Fiori rosa, fiori di pesco, c'eri tu; fiori nuovi stasera esco, ho un anno di più..." (Giulio Rapetti in arte Mogol). Potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci, ma noi siamo una rivista di videogiochi e non il catalogo della Postal Market, onde per cui andiamo ad incominciare questo nuovo anno consoci del fatto che nell'editore elegante del tempo, alcuni di Voi sono partiti per il militare, altri lo hanno terminato; qualcuno si è diplomato, altri si sono laureati, impiegati, sposati... In altre parole, il tempo (sempre lui) è passato un po' per tutti. Ora pur restando dubbioso a chiedermi se siamo noi a scorrere nel tempo o se è il tempo che scorre attorno a noi, mi sono accorto che comunque vadano le cose mancano, in ambedue i casi, nove anni alla fine del Millennio e circa 360 giorni al prossimo San Silvestro. Se in questo lasso di tempo Vi venisse in mente di scrivermi, sappiate che sono qui per questo. Letteralmente vostro: BRAMBO'S.

## LA PRINCIPESSA PISELLO

Carissima redazione di K, chi vi scrive è una quattordicenne patita di computer. Vi sembrerà strano che una ragazza vi scriva ma è proprio così. Rileggendo il K Box si nota che è formato esclusivamente da lettere di ragazzi (eccezione: Girl Warrior). Come lo spiegate il vostro maschilismo??? O re venitemi a dire che sono l'unica ragazza che vi ha scritto perché non ci crederemmo in nessun caso. E non tale i finiti lotti. Il vostro giornale è bellissimo ma è da tempo che volevo scrivervi per farvi questa critica. Comunque mi complimento molto con voi per le recensioni che sono spietose ma molto chiare la proposito possiedo un PC con VGA e perché sotto le fotografie del GAME in questione si trovano delle didascalie molto esaurienti. Comunque grazie dell'attenzione e spero che questa lettera venga pubblicata (dopo tutto è l'unico modo per dimostrare che non siete maschilisti) Vi saluto con affetto.

The Princess of Power

N.B. Scusate se uso uno pseudonimo, ma altrimenti le mie compagne mi prenderebbero in giro a vita.  
P.S. Pubblicare la mia lettera, statele umani, ho fatto una scommessa... per prela...  
P.P.S. Siete unici, grazie.

Ho ricevuto due copie di questa lettera, perciò devo dedurre che o si tratta di un raro caso di schizofrenia oppure ci troviamo di fronte ad una coppia di gemelle (forse le gemelle Power, Romina e Tyrant)? Non approfondirò oltre. Cara principessa, che tu ci creda o no, anche se hai già anticipato che non ci crederei comunque, le lettere di giovani fanciulle appassionate di videogame e dintorni, abbondano in redazione esattamente come l'acqua nel deserto. Questo mese ne abbiamo ricevute ben tre (compresa quella della tua gemella) e con 'magno gaudia' ne abbiamo dato notizia in apertura e le pubblichiamo qui di seguito.

Purtroppo come già è accaduto con i lettori più adulti, c'è ancora una certa reticenza da parte delle lettrici (forse preferiscono "Beantita") ma speriamo che questo doppio colpo, spinga tante altre fanciulle a seguire il

l'uo esempio, così come hanno fatto tanti altri lettori 'anziani', dopo la pubblicazione della lettera di Robin. Un solo commento; non mi pare molto femminile (né femminile), esordire dandoci dei maschietti per poi abbassarsi e chiederci di pubblicare la tua lettera per prela...

## PICCOLE DONNE CRESCONO

Salve cara redazione di K, sono da poco una vostra lettrice, ma vi assicuro che il vostro giornale è bellissimo. Vi volevo, se possibile chiedere qualche consiglio:

È bello il Sega Mega Drive a 16 bit?

E quale Personal potrei comprare?

E quale console piccola (ad esempio Gameboy)?

Ma potete dire i pregi e i difetti di questi tre punti? Io possiedo da poco il C64 ma lo vorrei già vendere perché è un peccato. Per favore dalemi una risposta al più presto in modo completo. Grazie infinite.

FRANCESCA MARINELLI - Montenotte (SV)

"Ti star sbagliando, chi ha visto non è, non è Francesca..." Pirla troppo cara Francesca per dare delle risposte esaurienti ci vogliono delle domande che siano un po' più specifiche e meno sibilline delle tue. Comunque terremo del nostro meglio.

1) Sì, il Sega Megadrive è bello, se non altro perché è attualmente l'unica console a 16-bit disponibile sul mercato.

2) Quale computer comperare? domandate da 100 milioni visto che sul mercato ce ne saranno almeno un migliaio, dell'Apple allo Zenith, con costi variabili dalle 300 mila lire circa di un C64 agli oltre 16 milioni di un 486. Per rispondere a questa domanda bisogna prima sapere cosa ci intendi fare con un personal e quanti soldi puoi spendere.

3) Il Gameboy, nonostante lo schermo monocromatico, è un ottimo portatile: ha tanti giochi, molti dei quali giocabilissimi. Se però puoi spendere qualcosa di più anche il Lynx, soprattutto grazie ai nuovi titoli usciti, può essere un buon acquisto. Leggi anche l'articolo sul Game Gear a pag. 22 per saperne di più sul nuovo portatile Sega.

Comunque, per avere più informazioni a riguardo del Sega Mega Drive e delle console piccole, ti consiglio di leggerci

il numero speciale di K che è uscito a Dicembre e che parla esclusivamente di queste console.

## KICK OFF SPECIAL QUEST

Spettabile redazione, chi vi scrive è il rappresentante di un folto gruppo di ragazzi liguri che hanno da poco fondato l'AMIGA FASHION MANIA CLUB e per onorare la nascita della nostra associazione ed esaltare le qualità del nostro Commodore Amiga, abbiamo deciso di organizzare un torneo del mitico Kick Off 2. Il torneo si svolgerà all'inizio del nuovo anno, in sede ancora da destinare. Abbiamo già raggiunto un più che sufficiente numero di iscritti: giocatori disposti a dare l'ennesima, alle prese con il nuovo joystick. Ciò però non ci basta: oltre a una richiesta di pubblicità per la nostra iniziativa, vorremmo chiedervi, se ciò fosse possibile, di essere presenti e di partecipare al nostro torneo, esaltando così la nostra iniziativa. Distinti saluti: il presidente

DAVIDE PASQUARELLO  
AMIGA FASHION MANIA CLUB via  
Neroni 4 - 17020 Tovo S. Giacomo (SV)

Innanzitutto complimenti per la vostra iniziativa che speriamo abbia successo e che ci angustino se di stimolo anche per altri Club che sappiamo essere sparsi un po' dappertutto. Teneteci informati e vedremo se nel panorama nebbioso della nostra padana, non ci sarà uno squarcio di sole abbastanza invitante, per consentirci una spedizione in massa in quel di Pietra Ligure

## I MIEI PRIMI 40 ANNI

Mi sono deciso a scrivervi vista l'insistenza con cui chiedete a noi 'vecchietti' lettori di K di uscire allo scoperto, non fosse altro che per un motivo statistico. Sono nato nel 1950, pertanto ho superato i fatidici 40 anni e dovei collocarmi in buona posizione tra i più anziani lettori della vostra rivista, ciò non toglie che ho una grossa passione per i computer dell'Amiga 500 che nel Natale del 1989 ho regalato a mia figlia ma che per me è ancora utilizzato da tutti e tre i componenti della famiglia (cioè anche dalla mia dolce metà che non è più chiaramente una ragazzina e che potete pertanto aggiungere alla vostra statistica dei lettori ultratrentenni. Fatta

la premessa e le presentazioni passo a dirvi il mio giudizio personale su alcuni punti della rivista. Le recensioni sono un genere abbastanza ginele e rendono bene l'idea del gioco, però visto che è in base a quelle che noi lettori decidiamo l'acquisto di giochi originali, per i quali si spendono cifre piuttosto elevate, sarebbe opportuno (come già suggerito da Antonio Tripodi su K 23) essere ancora più severi nei giudizi, per non indurre all'acquisto di prodotti che poi ci lasciano con l'amaro in bocca. Buona la parte delle K notizie che ci tiene informati sulle novità e ci dà una idea dei titoli acquistati. Ottima la parte dei Tricks 'in' Tactics che comunque vedo utile più per fare entrare il lettore nel vero spirito del gioco che non come banale guida per giungerne al termine. Per la stessa ragione trovo interessanti le pagine di spionaggio industriale che pubblicare saltuariamente. Se posso darvi un piccolo consiglio, credo che sarebbe bene dare più importanza, durante le recensioni, alla presenza di un manuale in italiano, perché se è vero che ormai l'inglese lo sanno tutti, e fuori discussione che noi italiani comprendiamo meglio l'italiano (nella maggior parte dei casi). Voglio ad ogni modo farvi i complimenti perché sia nelle recensioni che in ogni altro argomento trattato da K, la chiarezza non manca di certo. Concludo questa lettera con un piccolo consiglio che vorrei dare ai creatori di software ludici: visto che gli originali li comprate esclusivamente il pubblico più adulto (il quale è certamente più interessato a Giochi di ruolo, simulazione e strategia che non agli spara e fuggi, arcade e sport) continuate a creare per il nostro Amiga, sempre migliori G.D.R. ecc. mentre per evitare la imperversante pirateria, sarebbe opportuno produrre piuttosto che gli originali i giochi più adatti ai giovani e giovanissimi, i quali si rivolgono a finiti presso i negozi di pirateria. Mi rendo conto che qualche ragazzino non si troverà d'accordo con me ma se vogliamo che continuino ad esistere giochi fantastici come Populous, Drakken, Midwinter, F19 e tanti altri; è purtroppo un prezzo da pagare (senza dimenticare che anche i ragazzini diventeranno grandi, quindi...). Saluti;  
BATTOLLA DAVIDE - Folto ISP



Grazie per i complimenti e grazie soprattutto per quello che ci scrivi e che merita di essere pubblicato senza troppi commenti. Sulla severità stiamo (fra l'altro), valutando la possibilità di assumere in redazione il prof. Vittorio Sgarbi (un uomo, un cognome, un carattere) mentre per tutto il resto, distribuiremo sapientemente a tutti, fedi e consigli secondo il tuo mandato. Ossequi alla signora.

## VILLA ARZILLA

Spett. redazione di 'K', sono un 'giovane' ultrasessantenne che a questa lettera ella ha scoperto la passione per i computer ed i videogames. Di macchine ne ho due: il glorioso C64 ad un C128 e ora sto acquistando un PC. Avevo fatto un pensiero anche sull'Amiga 500, ma ho intravisto mia moglie che stava caricando la mia doppietta cablo 12 con cartucce a lupara a carica rinforzata, per cui, per il momento, credo sia meglio soprassedere. Desidero farvi i complimenti per l'alto livello della vostra rivista (anche se in realtà di programmazione capisco poco: sto studiando); ciò che mi ha particolarmente soddisfatto sono le recensioni dei videogiochi che sono tutte molto bene. A me interessano particolarmente (ma non esclusivamente) i giochi di guerra e a questo proposito vorrei il vostro parere su due questioni:

1) Fra i giochi di guerra che conosco, ve ne sono molti di pregevole fattura, che rivelano un notevole lavoro di documentazione. Però, nonostante questo, in alcuni di essi si trovano delle "ingenuità" che rivelano un fatto fondamentale: i programmatori sono certamente degli assi nel loro mestiere, ma la guerra vera non l'hanno mai fatta né vista. Io invece, che ho avuto questa esperienza, sarei in grado di dar loro utili suggerimenti, anche perché mi sono sempre tenuto aggiornato e spesso scrivo articoli per riviste specializzate.

2) Oltre ai suggerimenti "correttivi" potrei indicare molti argomenti bellici che ancora non sono mai stati convertiti in wargame (io sono stato in maniera molto rudimentale), come ad esempio La battaglia dello Jutland, la battaglia di Trafalgar o addirittura l'antenna dello Spazio (dal libro di Robert Heinen - ed. Urania 1962) o "Sommergibile RAM 2000" (dal libro di Frank Hebert - ed. Urania 1959). Pensate che la faccenda possa interessare qualcuno? E a chi potrei rivolgermi? Cordiali saluti e ringraziamenti: ABBIGNANTE N. FILIPPO - Napoli

In questi ultimi tempi, molti lettori ci hanno scritto proponendosi come collaboratori e/o consulenti per eventuali programmi: ansiosi di dare vita a dei videogiochi che si discostino, soprattutto dal punto di vista della qualità, da quelli attualmente in commercio.

Potremmo definirli, senza falsa modestia, "la via italiana al softwareismo". Come rivista, siamo molto favorevoli ad ogni eventuale sviluppo in tal senso e non periamo mai l'occasione né di segnalare i prodotti che si muovono in questa linea di tendenza né di dare spazio a quei lettori (come te), che propongono nuovi scenari su quali lavorare. Purtroppo il livello "informatico-produttivo" dell'Italia è, secondo me, ancora basso anche se, piano piano, sembra che le cose comincino a muoversi. Noi speriamo che qualche vostro programma in cerca di idee si faccia avanti e che crescano sia in quantità che in qualità le case di software "Made in Italy". Se hai letto il numero di gennaio, avrai sicuramente trovato gli indirizzi a cui potrai rivolgerti per collaborare con le migliori case di software italiane. Auguri.

## IL DADO È TRATTO

Dalle cronache di Draco Paldini: Basta con gli elogi! Prima di cominciare vi chiedo umilmente di sopportare con un po' di pazienza la mia lettera, non abbiate male di me. Lungimirante redazione di K, dopo questa brava intro, passiamo ai fatti! Secondo me K è la migliore rivista d'informazione d'Europa e dintorni, ma c'è solo una cosa che non funziona come dovrebbe, la posta! Ho notato che vi state adagiando un po' troppo sugli allori. La posta sta diventando, mese dopo mese sempre più sterile, poco interessante, una voce che grida nel deserto. Non voglio certo dire di tornare ai vecchi tempi d'oro, sarebbe utopistico e impossibile, ma almeno di ripristinare vecchie e perché no, nuove polemiche che possano intrigare i lettori. Loda ciò che fummo se non b'prace ciò che siamo!!! Infine datele un po' più di spazio: perché nel numero di novembre avete pubblicato una sola lettera!!!! Consummatum est! Il vostro: RICCARDO "DRACO" PALADINI BOCCI - Terni P.S. Un saluto a tutta la redazione e in particolare al mitico Tiziano Tonutti (Excuse me for the Dylan Dog!).

Caro Paladino, il secondo cognome ci accomuna in quella che fu la casa di mio nonno e quindi ti rispondo quasi famigliarmente. "Alia iacta est" come recitava lo slogan di un famoso dado da brodo. La posta, pur con i suoi alti e bassi, ha puntato maggiormente sulla qualità ed il suo livello (cheché tu ne dica) mi pare sia notevolmente migliorato; prova ne sia che il target di cui ti scrive si sta piano piano elevando. Spero che i tempi infelici delle faglie tipo "il mio computer è meglio del tuo..." siano definitivamente sepoli e che se nuove polemiche devono vedere la luce, siano esse più consone e mature di quelle precedenti. Nel numero di Novembre, purtroppo, la carenza di

spazio (o se preferisci, la troppa ricchezza degli altri argomenti) ha di fatto ristretto il brodo postale alle dimensioni che hai visto; speriamo che non ricapiti più. Sic transit gloria mundi.

## Vieni avanti creativo

Spett. redazione di Kappa, sono un vostro accanito lettore e un grande appassionato di computer; vi scrivo perché il mio sogno e quello di creare dei videogiochi, ma la cosa non è facile, ho provato in tutti i modi compiendo anche S.E.U.C.K. Poi come un lillipuzio caduto dal cielo ho letto "Produzione di giochi" su K di Ottobre, però mancano ancora delle informazioni non irrilevanti come per esempio la grafica (si costruisce con una tavola grafica o con del software apposito) e lo stesso discorso vale anche per la musica ecc. Prima che mi dimentichi, io possiedo un Amiga; vorrei sapere se ci sono dei corsi come quello, magari in qualche succursale della Commodore. Mi affido alla vostra esperienza in questo settore e nello stesso tempo mi complimento per la rivista. FILIPPO SALA - Camnago (MI)

Scusandomi subito con te per il filo irriverente dato alla tua lettera, passo, con l'aiuto dell'ENEL, ad illuminarti sulla materia. Corsi di grafica (non necessariamente su computer) ce ne sono un po' dappertutto. A Milano, ad esempio, c'è l'Istituto Europeo di Design (02/5454473), nonché diverse scuole professionali. Specificamente sull'Amiga siamo a conoscenza soltanto dei corsi di ideografia della Digma (02/426559).

## SPECIALE CONSOLE

Sono arrivato in redazione diverse lettere sullo Speciale Console uscito a dicembre (se non l'avevi comprato ancora sappiate che è ancora in edicola per tutto febbraio) e il successo di vendita deciderà se ne faremo un altro numero o se resterà un episodio isolato, quindi compratelo, gentile, compratelo... e non avendo lo speciale una posta tutta sua, K-Box ha deciso di ospitare alcune lettere, o meglio alcuni stralci di lettere arrivate in redazione. Alcune sono lettere di elogi, altre di critiche, le abbiamo lette tutte e faremo tesoro dei vostri consigli per il prossimo numero.

...Finalmente qualcuno in Italia si è deciso a cogliere le suppliche dei possessori di console creando una rivista dedicata, e questo qualcuno è per fortuna la redazione di K. Tuttavia, nonostante il lusinghiero lavoro svolto, non vi sembra di essere un po' di manica larga nel dare i voti alle varie recensioni?...sono veramente meritate tutti quei 95% o 98%? Spero non facciate come alcune riviste all'acqua di rose che danno i giudizi come capita.

Gabriele di Lavagna

...vorrei trovare un numero di K Speciale Console tutti i mesi in edicola, visto che al momento per trovare una recensione di videogiochi dal Megadrive devo spendere 5000 lire. Roberto Tremolada, Lesmo (MI)

...Sono un ragazzo di 12 a mi complimenti con voi di come trattate gli argomenti e i giochi per console. Nel numero speciale di K ho letto il test di Super Shinobi e mi sono recato subito a comprarlo rendendomi conto che quello che aveva scritto è pura verità. È un gioco davvero fantastico. Dario Savatieri, Livorno

...Uno non si compra un giornale nuovo per ritrovarsi con un mucchio di recensioni vecchie, modificate e spinte... Non è perché è uno speciale console che i voti già citati nel punto 1 debbano essere alzati incredibilmente: 97% per l'impossibile Mission mi sembra piuttosto esagerato... Conclusione: prendendo come scusante che questo era il primo speciale non era poi così malvagio, se non altro è servito a farci sapere che New Zealand Story e Maniac Mansion uscivano su Nintendo. Speriamo che però il secondo sia meglio. Pablo Cerni, Lonate Pozzolo (VA)

Ho letto con molto K Speciale Console e l'ho trovato molto interessante... Spero che continuate così. Luca Marsiglio, Vigevano (PV)

"Sono rimasto favorevolmente sorpreso dal vostro lavoro, dalle immagini veramente molto belle e limpide e dalle recensioni ben esposte e dettagliate. Consiglio: Ritengo possa essere una valida idea quella di inserire in una eventuale rivista per console uno spazio riservato ai lettori, dove tra le altre cose poter esporre i segreti scoperti nelle varie cassette o chiedere aiuto per superare le difficoltà incontrate." Giuseppe Monale, Cuorgnè (TO)

"Quello che secondo il mio parere potrebbe fare per rendere la vostra rivista pressoché perfetta è aggiungere qualche pagina di trucchi (o gabbie) per facilitare la vita a noi "poveri" possessori di console."

Alberto, Milano

## IN CONCLUSIONE

In chiusura, un saluto a Fabio Stival, a Massimiliano Antonini, a Daniele Velcich e ad Alessandro Giuliani (caligrafia illeggibile). A Carlo Becchi che mi auguro si sia definitivamente ripreso dal postumo depressivo dovuto alla visione di Robocop2, posso solo suggerire, in caso di eventuali ricadute, di andarsi a guardare Rocky 5. Altro che cyberpunk! Se il futuro si chiama Stallone...



**NEWEL**

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO  
• negozio 323492 (solo Milano)  
• telefono 93580086 (solo ordini)  
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)  
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

#### MIDI MASTER

Interfaccia MIDI professionale non due ingressi, 1 porta passante TRUHI ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000  
**L. 79.000**

#### MOUSE SELECTOR NOVITÀ

novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'Amiga non solo il mouse ma anche il joystick e selezionare a piacere senza muovere ogni volta il mouse, bellissimo!!  
**L. 29.000**

#### SCANLOCK-GENLOCK NOVITÀ

eccoti uno dei migliori genlock per tutti gli Amiga funziona su A500/1000/2000/3000. Il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in smpn-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz, regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, a vhs o rgb senza spegnere nessun cavo anche in fase di editing, inoltre key out per norma key, key reverse, natural key, questo in modo di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.  
**OFFERTA LANCIO L. 1.990.000**

#### MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità in precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso, Mousepad omaggio L. 69.000

#### DIGITALIZZATORI VIDEO

**EASY VIEW PLUS**  
Semplice digitalizzatore americano per Amiga in b/w non fili e colori, nitidezza immagini in italiano  
**L. 119.000**

**DIGI VIEW 40 GOLD**  
Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incolorabili, a colori in ultima risoluzione, filmati a mano, completo di istruzioni e software originale L. 299.000

**VIDEO 30**  
Nuova digitalizzatore professionale a colori a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare immagini digitali più nitide in b/w con immagine ferma per ultrasuoni 13 secondi, completo di cavo e istruzioni in italiano  
**L. 499.000**

**FRAMER OVERSCAN**  
Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di tracciare 25 fotogrammi al secondo immagine in formato filmato di nuovo software in italiano in italiano  
**L. 980.000**

#### AMIGA TELEVIDEO

**L. 199.800**

INTERFACCIA UNIVERSALE PERMETTE DI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO IN TUTTE LE PRINCIPALI COLLEGATE CON: PAL, TELIUMARCA, ETC, ETC) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE, OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SELEZIONARE I DISCHI DI SUPPORTO DIRETTAMENTE UTILIZZANDO SOLO PER AMIGA 500/2000

## AMIGA PC AT EMULATOR

## ATONCE PC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

### IL PREZZO

**Lire 399.000**

ATonce-Amiga è un emulatore 80286 che gira a 8 Mhz. È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.

ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.

ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga. Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.

Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.

Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

#### ACTION REPLAY 2 [disponibile anche per AMIGA 2000]

NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzione per Amiga 500/1000 non opzionali di freeze: permette di spegnere la macchina prima dei programmi in commercio consentendo di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, di imitare mac, permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendo di fare facile hardcopy anche in stampante, funzione multivista (tutti i programmi e grafica), potente virus-detect, sprinter, oltre che ad un menu di navigazione per il linguaggio macchina, questo è molto, molto di più. Il sistema in Amiga attivo replay!!! il tutto ad un prezzo minimissimo!  
L'azione originale con manuale in italiano

**L. 169.000**

#### "AMIGA ADVANCEO UTILITY KIT"

NOVITÀ

upgrade del software, notevolmente potenziato (professionale tracker, sound tracker, floppy, nuovo controllore di file, compattatore) più numerose utilità, n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi. Il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine. Il costo? L. 29.000 originale e per chi lo acquista non la cartuccia solo

**L. 15.000**

## NUOVI PRODOTTI

#### AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto trackball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione inimmaginabile, risolve moltissimi problemi di spazio: bastano 70 cm di cavo che non bisogna spostare basta sfiorare la sfera, utile, semplice, di niente in soprattutto molto preciso.  
**L. 99.000**

#### A500 - FLICKER FIXER

Straordinario ora anche Amiga 500, scheda di semplicissima installazione elimina totalmente il fastidioso flickering (flickering) del Amiga.  
**L. 590.000**

#### AMIGA SUPER SCANNER

Fantastico nuovo scanner 64 tonalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testo con il nuovo software TOUCH-UP della Mr. Graph americana, completo di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, facile, innovativo, professionale.  
**L. 490.000**

#### SUPER-GVP HARDISK SERIE II 400

Nuovissimo, hardisk ora disponibile su per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, into alto velocità Hardisk 40 MB della Quantum II Ms. ora con integrato scheda di espansione di memoria 7058, in grado di espandere l'Amiga fino a 8 MB. Semplicissima installazione, molto economico perché avete due schede a una, velocissimo, massima affidabilità e non GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi.  
**L. 1.190.000**

#### INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Finalmente disponibile la famosa interfaccia per collegare 4 joystick al tuo Amiga, disponibile per A500/1000/2000/3000, Novità

#### GENLOCK 2300 PAL

Genlock originale commodore in offerta speciale fino ad esaurimento scorte. Solo per Amiga 2000 (interni)  
**L. 290.000**

**fish-disk  
aggiornati  
al n° 400 tutti!**

#### SYNCO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AO USO PERSONALE

Se hai l'amiga ad un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderti. Qualsiasi programma, originale o non, potrà finalmente duplicarlo per la tua copia di sicurezza: copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, nec, su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 formati, semplicissima da usare, non necessita di alcuna conoscenza, la sua forza è nel suo sistema di backup e sovrapposizione ad un duplicatore originale qualsiasi disco, L. 83.000 il solo copiatore. L. 349.000 il duplicatore più un secondo drive e non dimenticare simi - meccanica a nitzen.

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!  
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000  
**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI**  
**TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA**  
**COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE**

# PAGINE GIALLE

Le "Gialle" conquistano un po' più di spazio del solito con particolare attenzione all'hardware. Nelle prossime pagine vi parliamo di un emulatore PC per Amiga, del Frame Grabber e vi sveliamo tutti i segreti che si nascondono all'interno del Gameboy. Per chiudere: largo agli annunci...

## ULTIMI

### 4° CAMPIONATO NAZIONALE DI DUNGEONS & DRAGONS

Agonistika ha aperto ufficialmente le iscrizioni al nuovo campionato italiano di Dungeons&Dragons, la cui finale si terrà il 24/25/26 maggio a Roma nell'ambito della manifestazione Agonistika '91.

Gli indirizzi a cui potete rivolgervi per iscrivervi sono i seguenti:

- Torino-Lords of Dragons (Pierandrea Saraco 011/7711696)
- Monza-Darkover (Alessandro Zernignan 039/732460) province di Milano, Como, Sondrio, Varese, Brescia e Pavia.
- Venezia-Homo Ludens, Dorsoduro 041/5204161, Leo Colovini 041/5344619.
- Trieste-Massimo Brelich 040/810800
- Genova-Labyrinth, 010/295610; Paolo Fasce 010/887969; Centro Gioco Ed. 010/592691.
- La Spezia-Marco Tabini 0187/23720; Simone Carozzo 0187/511634.
- Forlì-Centro 'Lo Specchio' 0543/60526; PTB Giocattolo 0543/32435.
- Ferrara-Hobbit Club (Gianluca Roncati 0532/95549)
- Firenze-Stratagemma 050/2477655; Alessandro Ivanoff 050/352858.
- Pisa-Strategioclub 050/542590.
- Viareggio-Strategioclub 0584/46360; Simone Peruzzi 0584/51420.
- Falconara (AN)-Circolo Prickwick 071/914209; Luca Di Noto 071/910536.
- Roma-Strategie e tattica 06/6787761-6789400; Associazione Culturale Agonistika 06/5899287.
- Pescara-La Città del Sole 085/295356
- Napoli-Diego Di Dato 081/5467559
- Bari-OB-BIT club 080/512844; Alessandro Cingolani 080/5227128.
- Palermo-Circolo Oscurita (Giuseppe Sino 091/6257664)
- Cagliari-La Città del Sole 070/669387; Giovanni Pasini 070/572707; Christian Salas 070/581210.

### OOPS!

Non guardate questo box con quel fare sufficiente di chi era sicuro che avremmo fatto un altro errore. Questa volta non si tratta di noi, ma dei ragazzi della Genias. Ripetiamo ciò che ci hanno comunicato:

"Per giocare alla 2ª parte di *Mystère* per C64 è necessaria una password ottenibile completando la 1ª. Per una svista del programmatore, e in particolari condizioni, il gioco ne comunica una errata. La parola d'ordine giusta è 30IC45Z." Seguono le scuse del caso.

### LEADER DELLA LEADER

Secondo una stima della Leader Distribuzione di Casciago, questi sono i venti giochi, importati in Italia dalla Leader, più venduti del 1990:

- 1) Teenage Mutant Hero Turtles
- 2) Franco Baresi World Cup Kick Off
- 3) Ghostbuster 2
- 4) Kick Off 2
- 5) Rainbow Island
- 6) Batman The Movie
- 7) Turbo Outrun
- 8) Italy 1990
- 9) Ghouls 'n' Ghosts
- 10) World Cup Soccer Italia '90
- 11) Super Wonderboy
- 12) Double Dragon 2
- 13) Shadow Warriors
- 14) Back to the Future 2
- 15) Turrican
- 16) Vendetta
- 17) Black Tiger
- 18) Golden Axe
- 19) Filmbot's Quest
- 20) Gazza's Super Soccer.

### OOPS 2: LA VENDETTA

Errata Corrigere: Sul numero di gennaio alcuni prezzi sono stati riportati erroneamente. Ecco quelli reali:

Team Suziki Amiga ST L.49.000

The Ultimate Ride Amiga /ST L.49.000

Dragon Breed Amiga L.29.000 / ST L.49.000



# ATONCE

## La VORTEX veste l'Amiga in CGA.

**Q**uando è apparso sul mercato, l'ATonce ha suscitato subito l'interesse di molti possessori di Amiga 500, perché gli altri emulatori PC per la serie a 16-bit di casa Commodore, come la scheda Janus per il 2000 o l'ormai mitico Sidelcar per il 1000, non potevano essere installati sul 500.

La confezione dell'ATonce contiene la scheda di emulazione, uno zoccolo dedicato, due dischi contenenti il software Amiga e MS-DOS necessari per l'installazione, e un manuale in inglese, che tratta soprattutto la parte hardware dell'emulatore.

Purtroppo chi non ha familiarità con chip, mother-board, ecc. troverà un po' difficoltoso montare l'ATonce: infatti bisogna aprire il computer, togliere il 68000 (che, per i profani, è il cuore dell'Amiga) e quindi inserirlo al suo posto la scheda, già saldata su un altro 68000. Inoltre è necessario posizionare lo zoccolo dedicato sotto il "Gary" (uno dei chip custom del 500), per accelerare l'emulazione.

Per qualche computer dotato di una versione fuori dall'ordinario dell'Agnus (altro chip custom), può

essere necessario saldare un filo di rame su una resistenza, per adeguare il segnale di clock alle esigenze dell'ATonce. Se questo procedimento vi sembra troppo "alieno", esistono in tutte le penisole isole compresi laboratori che possono montare l'ATonce per voi.

Per quanto riguarda l'emulazione, l'ATonce non ci ha affatto deluso: la scheda riconosce sia i floppy drive da 3 1/2 che quelli da 5 1/4, con la possibilità di formattarli su una sola faccia e di poter scegliere se in alta (720 kb) o bassa (360 kb) densità.

Se si possiede un hard disk, si può formattare una partizione in formato MS-DOS, e usarla sotto emulazione. Inoltre si possono utilizzare entrambe le porte posteriori, la parallela e la seriale, e il mouse Amiga, che emula quello Microsoft.

L'ATonce funziona con tutte le versioni del DOS superiori al 3.2, e supporta la CGA, con sette modalità grafiche diversi (da 2 a 16 colori, e da una risoluzione di 40x25 ad una di 640x200), iMDA, Hercules, Toshiba 3100, e Olivetti (monocromatici - questi ultimi

quattro possono essere anche intercalati).

Un discorso particolare merita la suddivisione delle memorie (RAM): infatti l'Amiga divide il set "base" e le espansioni in CHIP RAM, che è "vista" da tutti i chip, compresi quelli custom, e FAST RAM, che invece è utilizzabile solo dai 68000. Questo crea non pochi problemi, perché in base al modello dell'espansione e al tipo di Agnus montati sull'Amiga (come abbiamo detto prima ce ne sono di diverse versioni), bisogna configurare, per mezzo del software incluso nella confezione, il tipo di memoria dell'MS-DOS da emulare, in quanto i compatibili IBM dividono la memoria in "base" ed "espansa" secondo rigide regole, per cui potrebbe capitare, configurando nella maniera sbagliata le memorie, di avere 4 Mb di ambiente Amiga e 640 kb in quello MS-DOS. Se inoltre possiede almeno 1.5 Mb di RAM, si può utilizzare Window 3.0, anche se per alcuni programmi è necessario un upgrade per funzionare su un Window che con la memoria estesa.

Il software che abbiamo provato

(DOS 4.0, Word 5.0, e qualche gioco un po' anziano per dare un'occhiata alla grafica a colori CGA) funzionava ad una buona velocità, anche se lavorando in multitasking con un programma Amiga, diminuiva di molto, causando anche qualche problema all'aggiornamento dello schermo (come linee nere che scompaiono, ecc.).

In conclusione, l'ATonce è l'ideale per chi intende utilizzare un PC per compilare "serr" e possiede già l'Amiga 500, è abbastanza semplice da installare e vale il suo prezzo (anche se qualcuno dovrà pagare un extra per la scheda montata da un laboratorio specializzato), ma non pensate per questo di poter giocare a Wing Commander o a King Quest V sull'Amiga!

È prevista inoltre la parte della Vortex, la realizzazione di una ATonce migliorata basata sul 386 e che supporti sia la VGA che la CGA, anche se per questo dovrete aspettare qualche tempo e, nonchè acquistare, un monitor che vi permetta l'utilizzo dei due modi grafici.

# FRAME GRABBER

## Digitalizzare con l'Amiga in tempo reale? Niente di più facile!

**S**icuramente il prezzo può, se confrontato ad altri digitalizzatori per Amiga, sembrare eccessivo, ma una volta che si è visto il lavoro il Frame Grabber questi pensieri svaniscono. Le elevate prestazioni di questo digitalizzatore in tempo reale garantiscono un utilizzo e risultati altamente professionali. E però necessario avere a disposizione delle configurazioni che non

si limitino ai soliti poveri 512K, e anche con un 1Mb si riesce a fare ben poco, ma vediamo il Frame Grabber più da vicino.

Il Frame Grabber è un digitalizzatore video in tempo reale, che permette di memorizzare direttamente nel digitalizzatore l'intera immagine recuperata da una telecamera o un video registratore, per poi essere decodificata dall'Amiga.

Il segnale in entrata viene convogliato in un buffer e quando riceve il comando di congelare l'immagine l'unità impiega 1/50° di secondo per farlo, oppure, nel caso di immagini interacciate 1/25° di secondo perché i due frame devono essere combinati. Prima di mostrare l'immagine, il programma ottimizza la palette dell'immagine, e anche questo procedimento non porta via più di due secondi.

Gli input possono essere presi da un normale segnale video in PAL (con connettore RCA) e sia l'intensità che la saturazione del segnale in ingresso possono essere modificati grazie alle manopole del sistema hardware del Frame Grabber. Le immagini possono poi essere riprodotte in qualsiasi Screen Mode dell'Amiga, compreso l'OverScan e l'EHB, utilizzando fino a 4096 colori.

Grazie al software di cui è fornito, il Frame Grabber può realizzare anche delle semplici animazioni combinando una sequenza successiva di immagini tra loro. Un'altra parola va spesa riguardo il pro-

**Si ringrazia la ditta Newel, Via MecMahon, 75 - 20155 Milano (tel.: 02/323492) per averci prestato il digitalizzatore FRAME GRABBER e l'emulatore ATONCE per queste prove. Il Frame Grabber costa 1.390.000 lire mentre ATONCE costa 399.000 lire**



Il film a Marlowe, poliziotta privata: un esempio di digitalizzazione con il Frame Grabber.

gramma, mirabilmente migliorato rispetto alle precedenti versioni. Una Preview dell'immagine che mostra su monitor quale sarà il risultato finale, permette di sapere come e con il giusto numero di colori, l'immagine memorizzata su Amiga riuscirà e quindi evita inutili sprechi di tempo dovuti alle prove che a volte occorrono per avere un'immagine perfetta. L'uso ottimale di questo gioiello disponibile per l'Amiga, è reso molto più facile dalle traduzioni in italiano.

# DENTRO IL GAMEBOY

**Gary Liddon, ex-giornalista ed ora programmatore di giochi per console, apre il coperchio del Gameboy e ci fa da cicerone tra i chip della scheda del tascabile Nintendo**

**Q**uando apparve per la prima volta in Giappone e negli Stati Uniti, il Gameboy suscitò un certo clamore. Infatti, fornire le capacità di una completa macchina-gioco in così poco spazio fu, dal punto di vista tecnico, un'impresa non da poco. Ovviamente per produrre una macchina così compatta si è dovuta utilizzare la tecnologia di integrazione a larga scala, quindi la Nintendo ha disegnato un CMOS VLSI (un semiconduttore ad ossido di metallo con integrazione a larghissima scala usata, appunto, nei circuiti integrati) contenente tutte le funzioni necessarie per una macchina-gioco. Quasi tutto quello che succede dentro il Gameboy è controllato da questo chip. L'intero sistema, a cui bisogna aggiungere due memore RAM da 8K e un piccolo processore di commutazione, è formato da soli quattro chip montati sulla scheda.

## DENTRO IL CMOS

Il CMOS VLSI contiene le CPU, il controller dello schermo e cristalli liquidi, l'hardware di supporto video, la circolazione audio e il controller della porta seriale. Ecco le caratteristiche dei vari elementi...

## CPU

La scelta della Nintendo per la CPU ha sorpreso un po' tutti. I precedenti prodotti Nintendo, la console NES e i primi coin-op, erano tutti basati attorno al microprocessore Rockwell 6502. Con una scelta che ha escluso qualsiasi possibilità di compatibilità con il vasto catalogo di software della console da casa, la Nintendo ha preferito un'architettura meno vagamente basata attorno allo Zilog Z80, lo stesso processore dello Spectrum e dell'Amstrad.

Il processore gira ad una velocità insolitamente lenta, 1Mhz, se confrontata con i 3,5Mhz dello Spectrum e i 4Mhz dell'Amstrad. Ad ogni modo, quello che premeva agli ingegneri della Nintendo era la durata delle batterie e questa ridotta velocità di clock garantisce un bassissimo consumo d'energia e quindi una migliore durata delle batterie. Per cercare di recuperare parte della potenza d'elaborazione persa in seguito a questo compromesso, la Nintendo ha ridisegnato molte delle specifiche dello Z80, col risultato di ottenere una macchina ridotta all'osso ma molto veloce. Alla fine il tutto si equilibra e la macchina, grazie al design efficiente della CPU e della circolazione di supporto video, ha più o meno la stessa potenza delle altre console e computer e 8-bit.

## RAM DA 8K

Il Gameboy ha in tutto 16K di RAM divisi 50/50 tra la CPU e i processori video. Anche se non sembra un gran che è un grosso passo avanti ri-

spetto ai 2K della console NES. Dato che il programma è su cartuccia, cioè su memoria ROM, la RAM serve soltanto per le variabili del gioco e per le grafiche sullo schermo.

## DMG

Il chip VLSI è in un po' il factotum di tutta la macchina. Viene chiamato DMG, che è lo stesso nome con cui la Nintendo elichetta il Gameboy nella documentazione tecnica, anche se non è chiaro il significato delle iniziali.

## VIDEO

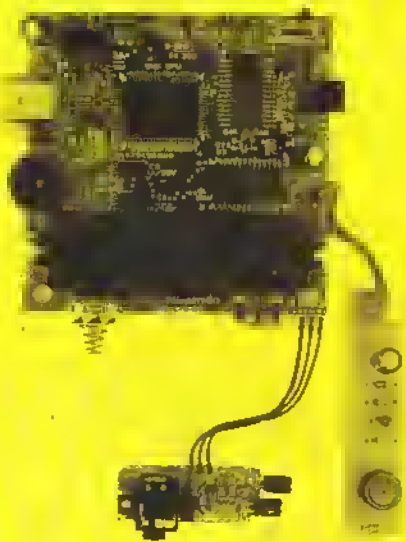
Il controller video, che controlla il display a cristalli liquidi di 20x18 caratteri, è una evoluzione naturale dei precedenti processori video della Nintendo. La maggior parte delle macchine-gioco hanno una griglia di caratteri più grande per rappresentare lo schermo, ma la bassa risoluzione del Gameboy, in effetti, non crea grossi limiti; infatti, il piccolo schermo rende il display grafico del Gameboy dettagliato quanto quello di qualunque altro computer. Un altro vantaggio di un'area di schermo così piccola è che necessita di un tempo di elaborazione inferiore per creare degli effetti video complessi. Quanto più piccola è la memoria video con cui "dialogare" tanto più velocemente avviene il dialogo.

Per aiutare i programmatori di giochi, il Gameboy ha una matrice di 40 sprite hardware, che liberano il processore principale di un sacco di lavoro quando si tratta di mettere oggetti sullo schermo. Ciascun sprite è un semplice blocco di 8x8 caratteri, quindi bisogna raggrupparli insieme per ottenere personaggi più grandi. È possibile allineare dieci di questi oggetti su una stessa linea prima che comincino a sfarfallare, ma questo comunque non è un grosso problema poiché l'alta persistenza dello schermo LCD rende qualunque tipo di sfarfallio praticamente impercettibile.

La circolazione video del Gameboy fornisce due "piani di gioco" ma tutti i colori del pieno di gioco superiore coprono completamente il piano di gioco inferiore. E non peccano, poiché se fosse possibile vedere attraverso il colore di fondo del piano di gioco superiore allora sarebbe molto facile creare effetti complessi di scorrimento parallelo come quelli di molti giochi per Megadrive e Amiga. Così com'è, invece, il piano di gioco in più serve soltanto per i pannelli dei punti, ecc.

## NINTENDO GAMEBOY

Processore:	Zilog Z80a
Frequenza di clock:	1Mhz
Risoluzione:	20x18 caratteri
Colori:	9 grigi



La scheda madre del Gameboy

nella parte bassa o destra dello schermo.

## SDNDRO

Probabilmente l'aspetto meno impressionante dell'hardware del Gameboy sono le capacità sonore. La sezione sonora del Gameboy dispone di quattro canali stereo separati sui quali il programmatore ha un controllo limitato. Anche così, se il sonoro stereo viene utilizzato al massimo, la musica e gli effetti sonori non sono per niente male se ascoltati tramite le cuffie.

Esiste anche una capacità di campionamento piuttosto limitata che consente di ottenere suoni digitalizzati discreti con un limitato drenaggio del tempo di elaborazione della CPU.

## CONTROLLER DELLA PORTA SERIALE

Di tutti gli aspetti del Gameboy, la porta seriale è quella che causa i maggiori problemi ai programmatori. Questa porta è quella che consente di sfruttare l'opzione di collegamento tra due Gameboy. I gnat, in questo caso, dipendono principalmente dai problemi di sincronizzazione causati dal fatto che i due Gameboy possono girare a velocità leggermente diverse.

# K-BORSA

## La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori delle riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini del computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

# 75.42

In leggera crescita rispetto all'indice precedente.

## IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire o scendere.

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit, ma manca sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Core Design ha "valore" 2,16 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, questa recensione non è rappresentativa del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice	Microprose	81,81	-1,88	6,39
Cinemaware	90	n/a	14,58	Rainbow Arts	81,53	+6,83	6,11
Micro Style	86,48	+1,33	11,06	Audiogenic	80,33	-0,72	4,91
Palace	85,5	+3,96	10,08	System 3	79	n/a	3,58
Gremlin	85,27	+1,6	9,85	Mirrorsoft	79	-3	3,58
Empire	83,58	+4,72	8,16	Hewson	79	+1,83	3,58
Electronic Arts	83,53	+4,92	8,11	Core Design	77,58	+8,08	2,16
Digital Magic	83,5	-3,25	8,08	Krisalis	77,1	+5,1	1,68
Action 15	82	+9	6,58	Millennium	76,61	-3,69	1,19
SSI/US Gold	82,81	-8,51	7,39	Code Masters	76,8	+8,29	1,18
Virgin	82,28	+4,15	6,86	US Gold	76,43	-4,03	1,01
Activision	81,98	-1,74	6,56	Ocean	76,38	-5,86	0,96
Anco	81,85	n/a	6,43	Psygnosis	76,18	-1,87	0,76

## AMIGA

Powermonger	Electronic Arts	95,33
Killing Game Show	Psygnosis	89
Lotus Turbo Esprit	Gremlin	88,09
Robocop 2	Ocean	87,88
Cadaver	Image Works	87,38

Powermonger balza al primo posto e allunga subito le distanze dagli inseguitori.

## C64

Golden Axe	Virgin	92
Buck Rogers	SSI/US Gold	91,25
Rick Dangerous 2	Micro Style	89,08
Midnight Resistance	Ocean	88,75
Puzznic	Ocean	87,5

Classifica rivoluzionata, con giochi nuovi e originali che allontanano il budget che hanno imperversato per quasi un anno. In redazione pensiamo che Rick Dangerous 2 meriterebbe il primo posto.

## AMSTRAD CPC

Wheels of Fire	Domark	86
Shadow of the Beast	Gremlin	83
Sim City	Infogrames	82
Time Machine	Activision	81
Tiger Road	Kixx	70

Le compilation sono quasi sempre un buon affare e la Domark conquista la vetta. Fa piacere vedere che Sim City, tanto acclamato sui 16-bit, è stato convertito molto bene per CPC.

## PC Compatibili

Wing Commander	Origin	93,95
Midwinter	Rainbird	93,5
Secret of Monkey Isl	US Gold	92,84
Sim Earth	Maxis/Ocean	90,25
Buck Rogers	SSI/US Gold	86

Midwinter tiene le posizioni, mentre Secret of the Monkey Island arriva tra i primi cinque. È ancora troppo presto per Sim Earth.

## ATARI ST

Speedball 2	Image Works	92,49
Nine Lives	ARC	86,38
M1 Tank Platoon	Microprose	86,17
Immortal	Electronic Arts	85
Team Yankee	Empire	84,73

Cadaver esce di scena ma Speedball 2 riporta i Bitmap Bros in testa alla classifica. M1 Tank Platoon si è fatto attendere a lungo, ma ne è valsa la pena...

## SPECTRUM

R-Type	Hit Squad	93
Teen' Mutant H Turtles	Image Works	92
NARC	Ocean	91
Rick Dangerous 2	Micro Style	88
Pang	Ocean	88

È buffo che un budget vecchio di due anni sia riuscito a rubare il primo posto alle Turtles. R2D2 merita il posto che occupa e Pang anche.



# LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

## VENDITA

VENDO Olivetti Prodest Pc 1, in ottime condizioni, monitor a colori, 2 drive da 3.5, 1 anno di vita con giochi e programmi. A L. 1.200.000 trattabili, Alessandro tel. 02/9515154 ore pomeridiane

VENDO C64/128 (manuale in italiano) + copiatasiera + registratore + duplicatore cassette + giochi su cassetta + 13 riviste Zzap! A L. 350.000. Metba tel. 0375/98110 ore serali

Causa cambio sistema VENDO vasta collezione di giochi e utility originali per IBM e compatibili con confezione e manuale in ottimo stato. Prezzo molto basso, David tel. 0442/330175

VENDO giochi per Sega Master System con imballaggio e perfettamente funzionante L. 30.000/40.000. Solo Roma. Alessandro Fiori via Pelagio, 7 - 00100 Roma tel. 06/635502

VENDO Pc Engine, 4 mesi di vita, versione Scarf insieme con interfaccia 5 giocatori, 2 Soyped, 3 giochi, tutto nelle confezioni originali. Valore reale L. 1.000.000 lo cedo per sole L. 650.000 tratt., sono anche disposto a scambiarlo con un Megadrive con 1o2 giochi. Vincenzo Barresi tel. 091/333228 ore serali

Per mancanza di spazio VENDO oltre 200 riviste sia in blocco L. 200.000 sia singolarmente a metà prezzo: MC Microcomputer, Bit, Personal Computer, Commodore Gazette, K, Zzap ed altre. Gianni Cottogni via Strambino, 23

- 10010 Carrione (To) tel. 0125/712311

VENDO causa passaggio a sistema superiore Zx Spectrum +, nuovissimo! Usato massimo tre volte (15 mesi di vita) completo di giochi e manuali a L. 250.000!!! Trattabili. Vendo inoltre computer Philips Mx VG 8020 con registratore, joystick e giochi con rispettivi manuali al milico prezzo di L. 200.000!!! Cristiano Monaldi via Ugo Bassi, 6 - 61023 Macerata Fellina (Ps) tel. 0722/74622

VENDO Pc Olivetti Prodest + monitor monocromatico + mouse + joystick + giochi originali + dischetti no format il tutto a L. 900.000 trattabili. Adelchi Accari via Zile Sup. 31/B - 25012 Calvisano (Bs) tel. 030/968248 ore pasti

VENDO espans. e L. 100.000 e i seguenti giochi originali: Batman, The New Zealand Story e Thai Boxing a L. 15.000. Eebrio Caoria via Apelle, 798 00124 Casal Palocco (Rm) tel. 06/6093239 dopo le 18

VENDO A500 (ancora in garanzia) + espans. 512K + disk drive esterno (2 mesi di vita) con imballe originali a L. 800.000 trattabili. Solo zona Roma. Giorgio tel. 06/5402980 ore pasti

VENDO C64 nuovo modello + registratore + joystick, giochi, cavettere, manuali ed imballi originali. Tutto in ottime condizioni con un anno di vita a L. 190.000 con spese e mio carico. Luigi De Luca via G. Romita, 2 - 57036 Porto Azzurro (LI) tel. 0565/95507

Causa passaggio a sistema supe-

riore VENDO, anzi svendo, tutti i miei giochi originali per A500 al fantastico prezzo di L. 2.500 a dischetto!

Cristiano Borchi via Barilli, 35 - 00152 Roma tel. 06/5803209 dopo le 20

VENDO C128 (compatibilissimo C64) con: tastiera, floppy disk, stampante MPS 801 con fogli, dischetti vergini, 2 joystick, corso basic, libri di programmazione e manuali, cavi, giochi, regalo 2 portadischetti (60+60), Nicola Canali via C. Battisti, 85 - Desenzano (Bs) tel. 030/9143720 da lunedì a giovedì

VENDO console Nintendo, 2 control pad, Nes advantage (joy da sala), joy quickshot, pistole zapper, giochi. Prezzo complessivo trattabile. Affare! Paolo Morini via Canal Grande, 53 - 48018 Faenza (Ra) tel. 0546/22079

VENDO per A500 i giochi originali Future Wars e Murder a metà prezzo. Tutta la documentazione in ottimo stato. Massima serietà. Alessandro Baldino via A. Tallarico, 3 - 84100 Salerno tel. 089/754220

VENDO a metà prezzo giochi originali per Ms-Dos. Spece Ace, Murder, Ninja Turtles ed altri. Solo Roma Stefano tel. 06/7858595

VENDO per console Nintendo i seguenti giochi: Gun Smoke L. 50.000; Wizard & Warriors L. 40.000 ed altri. Tutto in ottimo stato. Cristian tel. 02/48004985

Occasione irripetibile per gli appassionati di avventure/RpG! Causa completamento di due dei

seguenti programmi e perdita di interesse per le serie, VENDO per C64 con drive: A.D. & D. Heroes of the Lance L. 5.000 (cassetta); A.D. & D. Hillsfar L. 10.000 (disco) ed altri.

Pietro Berioleoni via Lirub, 9/a - 33082 Aviano (Pa) tel. 0434/6510337 ore pasti dal giovedì sera al lunedì

VENDO Atari 2600 merples. 6 cartucce tre le quali Jungle Hunt anno 1989. Giandomenico tel. 030/968248 ore pasti

VENDO programmi originali per Amiga completi di manuale e confezione originale. Andrea Iozzi p.zza Lucania, 21 - 56100 Pisa

VENDO C128D con: monitor Commodore DM602 fosf. verdi, drive 1571, registratore detasabile, 2 joystick, manuali programmazione basic, 23 giochi originali su disco, 240 floppy disk con programmi e giochi vari, a L. 1.200.000. Bernardo tel. 0932/931501 - 931328 ore pasti

VENDO supporti vergini bulk Sony ds/dd a L. 950. Gianluca tel. 089/271826 dalle 15 alle 18

VENDO dischi A500 a prezzi favolosi. Vendo C64 con: registratore, duplicatore, cerluccia Mk 6, reset latore, joystick, 35 giochi originali a L. 400.000. Emilio tel. 0331/622459

VENDO Sega Master System, ottime condizioni, quattro mesi di vita con 2 joystick e 5 videogiochi. Prezzo interessantissimo. Michele tel. 0332/228843 solo lunedì, mercoledì e venerdì

VENDO dischetti vergini di qualsiasi tipo e capacità, anche preformati. Richiedete listino inviando L. 750 in francobollo o telefonare ore pasti a:  
Federico Martinoni via Pesa dal Lino, 2/c - 20052 Monza (Mi) tel. 039/367097

VENDO floppy disk 1541 C64 con dischi a copiatori, ultimo stato a L. 200.000.  
Claudio tel. 06/8120211 ore portatidiana a serali

VENDO espans. di memoria per A500 da 512K nuova a mai usata a L. 100.000. Cedo a metà prezzo riviste come: Zzap, The Game Machines, K, MC Microcomputer, Commodore Gazette, ecc.  
Gianni Cottogno via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel. 0125/712311 ore 18/21

Affarone! VENDO C64, vecchio modello, in ottime condizioni con registratore, joystick, giochi e una cartuccia. A.L. 200.000.  
Stefano tel. 06/6060905 dal lunedì al venerdì dalle 20,30 alle 21,30

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga a L. 10.000 cadauno: F1 Manager, Ghouls'n'Ghosts, Soccer Manager +, Footballer of the Year II, The Cycles. Inoltre cerco Taurus ed altri giochi per Mac II.  
Michele tel. 030/294734

VENDO causa passaggio a sistema superiore: Atari Lynx + comlynx (per collegarsi ad altri Lynx) + 3 cartucce + cavo alimentatore + manuale d'uso a delle cartucce a L. 300.000.  
Filippo Russo via V. Foppa, 7 - 20144 Milano tel. 02/4694226 dalla 8,30 alle 21

Causa passaggio a sistema superiore VENDO anzi svendo, tutti i miei giochi originali per A500 al fantastico prezzo di L. 2.500 a dischetto!  
Cristiano Borchia via Barilli, 35 - 00152 Roma tel. 06/5803209 dopo le 20

VENDO A500 espanso 1 mega con mouse e manuali in confezione originale. Regalo dischi bulk 3,5. L. 750.000 non trattabili.  
Vendo drive 1541 originale per C64 con dischi 5 1/4. Prezzo da ufo: L. 145.000!!! con modem 6499; 165 000!!  
Eros Vesentini via G. Mazzini, 4 - 24032 Calolzio Coria (Bg) tel. 0341/644718 ore pasto

VENDO Mx Vg 8020 (80k ram) + manuali + joystick + portacassetta (12 posti) giochi a L. 260.000.  
Carlo tel. 0873/364509 dalle 13,30 alle 19,30

VENDO giochi originali per Pc a metà prezzo tra cui: Sliders, Xenon 2, Hard Drivin'. Annuncio sempre valido (solo zona Arezzo).  
Francesco tel. 0575/320144

Causa errato acquisto, VENDO dischetti Sony bulk, ss/dd anche a L. 500.  
Mimmo tel. 089/272348 ore pasto

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali: Drakkhen italiano, Damocles, Dick Tracy e Lupo Albaro tutti in confezione originale e con manuali in italiano.  
Paolo tel. 0574/810847 dopo le 19

VENDO drive C1541 perlatte condizioni + floppy disk con i programmi che hanno reso celebre il mitico C64 a L. 370.000.  
Cartidge Mk 6 action replay nuovissima L. 90.000, Monitor Philips Bm 7542 12 pollici, lostori bianchi, imballato L. 100.000.  
Claudio tel. 06/5283790

VENDO C64 seminuovo con registratore, antenna, alimentatore + giochi a L. 250.000.  
Davide Seno via Mattia Preti, 29 - 80127 Napoli tel. 081/5564658 dalle 14,30 alle 17

VENDO Pc-Ibm compatibile XT AD 8 Mhz, con processore matematico 8087, monitor monocromatico con scheda video M.D.A./C.G.A., tastiera, porta joystick, Dos 3.2, hard disk da 20 Mb, 2 porte seriali, 1 parallela, tutto in ottime condizioni a L. 1.300.000 trattabili.  
Luca tel. 02/8378083 dopo le 19

VENDO C64 munito di 2 joystick, filo per antenna, trasformatore, due registratori Commodore, giochi tutto in ottimo stato. Prezzo da concordare.  
Paolo Tomba tel. 039/647519

VENDO le seguenti avventure grafiche originali della Sierra: Codename Iceman, Conquest of Lancelot, Space Quest II al prezzo di L. 30.000 ciascuna.  
Leonardo Piccinelli tel. 3760721 dopo le 18

VENDO C64/128, registratore originale Commodore, 27 giochi originali il tutto perfettamente funzionante, con imballaggi e manuali.

Valore commerciale L. 650.000, vendo a L. 350.000 trattabilissimo.  
Stefano Parravicini via Matteotti, 21 - 22030 Lipomo (Co) tel. 031/280428 dalle 14,30 alle 15,30 e dalle 18 alle 21,30

VENDO A500 con garanzia Commodore e giochi, in ottime condizioni. Spedizione in tutta Italia! A.L. 900.000 max serietà.  
Wallar tel. 0522/609292 ore serali

VENDO causa passaggio a sistema superiore Toshiba Mx 2 + vari manuali distruzioni, joystick Tac 2 e giochi, i giochi sono tutti su cassetta ed il registratore è compreso nel prezzo. Tutto a L. 300.000. Massima serietà ad onestà.  
Tel. 0431/32341 ore pasto

VENDO causa passaggio a sistema superiore i seguenti giochi originali per Amiga: Prison L. 14.000, Batman The Movie L. 15.000, Damocles L. 20.000, Future Wars L. 16.000, F1 Manager L. 19.000, Il Came from the Desert L. 29.000. Li vendo singolarmente o in blocco. Tutto è in perfetto stato, usati pochissimo. Inoltre, ad interessarsi cede riviste antiche di K, Zzap a Games Machine a prezzo fittimitare.  
Davide Dolfi via S. Scandali, 17 - 60021 Camarano (An)

VENDO C64 ultimo modello, del dicembre '89, cavi vari, registratore, 1 joystick, trasformatore, giochi tutto a L. 250.000. Max serietà.  
Giorgio tel. 0774/66777

VENDO C64 perfettamente funzionante, Neos mouse, cartuccia, disk drive 1541 II, software su cassetta e disco, registratore microfascia, modulatore TV.  
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0341/81910

VENDO consola Saga Megadrive + il gioco Alfred Beast, ancora in garanzia a L. 320.000 causa servizio militare.  
Maurizio tel. 041/5903746

## CERCO

CERCO demo musicali e moduli per Sonnd Tracker ad un prezzo non eccessivo per A500.  
Silvio Peretti via Martinello, 38 - 12030 Cavallermaggiore (Cn) tel.

Importante società del settore RICCERCA embossei con conoscenze Commodore Amiga per le seguenti posizioni:  
- Telemarketing  
- Vendite dirette  
- Esperti software  
- Esperti hardware  
Telefonare con urgenza allo 02/4983642

0172/381992 ore pasto

CERCO possessori della console Saga Megadrive per scambio/acquisto/vendita software. Vendo inoltre SNK Neo-Geo + Super Spy a L. 1.200.000.  
Fabrizio Leona via U. Galasso, 25 - 00155 Roma tel. 06/4065783

CERCO autori di giochi in SEUCK o in Amos per creare un club a per formare un gioco insieme.  
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431/81910

CERCO software per Amiga, Fausto Mura via P. Maslino, 2 - 07100 Sassari tel. 079/293987

CERCO A500 possibilmente con monitor, giochi, espans., ecc. Max serietà.  
Vincenzo Podella c.so Umberto I, 74 - 88070 Rocca di Neto (Cz) tel. 0962/80172

CERCO A500 a buon prezzo. Richiedo massima serietà.  
Stefano tel. 06/6060905 dal lunedì al venerdì dalle 20,30 alla 21,30

CERCO passwords per Populous in formato Ms-Dos in cambio regalo Silphard originale. Cerco inoltre Nebulus, Pipemania, Micropira Soccer e Indianapolis 500 su dischi da 3 1/2.

Stefano tel. 0432/727245 ore pasto

CERCO urgentemente monitor per Olivetti M24 qualsiasi tipo in cambio offro: Modem Smartlink 1/2/3 anche per Videotel.  
Luciano tel. 02/98231565 ore 20

CERCO possessori computer Atari per scambio software, consoli, ecc.  
Gianfranco Spinsanti v.le C. Battisti, 29 - 61032 Fano (Ps) tel. 0721/802741 dalle 14,30 in poi

CERCO immagini digitalizzate, disposto a scambio utility, no lucro, massima serietà. Cerco disperatamente club Amiga nelle vicinanze di Bologna.  
Federico Marchesi via della



96 ☆ PAGINE GIALLE

Piazza, 57 - 40041 Geggio Monteno (Bo)

CERCO giochi e programmi per A500.

Alessandro Rigon v.le Olimpia, 7/A - 37057 San Giovanni Lupatoto Verona

'Z' end PMT 88 CERCANO persone, in zone Brescia o in grado di trasmettere dati via modem, disposte a costituire un team per la programmazione di software in Assembler, C, o Amos. Abbiamo già a nostra disposizione i mezzi e la conoscenza adeguata per portare avanti le prime idee, ci manca solo la tua collaborazione.

Stefano Zanola tel. 030/9826126 o lascio un messaggio nelle tele Opus

CERCO espansione per A500 in buone condizioni a qualsiasi prezzo chiedere.

Febio via Torino, 24 - 372958 Modena tel. 059/372958

CERCO giochi per A500, zone Castellammare e dintorni. Nicola Ragone via Savotto Coop. S. Agostino - 80053 Castellammare di Stabia (Ne) tel. 081/8718180

CERCO i primi 40 numeri di Zzap! a L. 50.000 o i primi 30 a L.

40.000 possibilmente in zona Bologna ma valido per tutta Italia. Meico Mascellani via Mezzini, 8714 - 40137 Bologna tel. 051/306258

CERCO disperatamente Hard Divin', Slunt Car Recer, Revs e Grand Prix Circuit per C64 e cassette. Alessandro tel. 0424/571579

SCAMBIO software per Ms-Dos su dischi da 3 1/2 e 5 1/4. Fabio Roncarati via E. De Nicola, 2 - 40132 Bologna tel. 051/6194310 dopo le 15

70 - 87040 Castrolibero (Cs) tel. 0984/852573 ore pasti

Cerco CONTATTI Amige con emici di tutta Italia disponibile vasta soffice con le novità del momento. Luca Soave via Sansovino, 1 - 37138 Verona tel. 045/565361

M.R.L. soft Lazio cerca CONTATTI in tutta Italia. No lucro. Rino Di Ciccio via Ancona, 23 - 04024 Gaeta (Lt)

Liguria user club è desideroso di CONTATTARE nuovi utenti Amige per qualsiasi proposta. Inoltre vendiamo Freeze-Frame, Final Cartidge 3, Hi-Disk, Speed Dos, giochi originali su disco e cassette per C64 a prezzi sterminati. Al primo che telefona e che acquista, uno dei sopracitati pezzi, riceverà in omaggio un vecchio registratore delle Commodore. Paolo Cledi via Betti S. San Giacomo, 3/1 - 16035 Repello (Ge) tel. 0185/51320 dalle 19 alle 21

Ehi ragazzi!!! Non sapete cose fare con il vostro Amiga? Allora CONTATTATE l'Italian Brothers club e ci diventeremo un secco. Disponiamo del 90% del software in circolazione, no lucro!!! A tutti i soci e contattati invieremo mensilmente una lista sempre aggiornata. The Italian Brothers C.P. 50 - 83031 Ariano Irpino (Av) - Christian tel. 0825/891351 o Pierluigi tel. 0825/873159

Club "amici del video game" è nato un nuovissimo club di ragazzi sedicenni informatici e serissimi. Offerte valide solo per Torino e provincia. Nicola tel. 011/8395727

Attenzione, è sorto il 1° Megadrive club! Scopo del club: scambiare giochi, trucchi e soluzioni. In più ogni mese sarà spedito a ogni socio un giornale con tutte le ultime novità per il Megadrive. Per l'iscrizione mandare L. 5.000 in francobolli. Mandate in busta chiusa: nome, cognome, indirizzo, una foto e i francobolli. Loris Inzoli c/c Megadrive Club via Lodi, 25 - 36061 Bassano del Grappa (Vi)

Per Amiga cerco CONTATTI, scambio software, manuali ed informazioni.

Roberto Anselma via Giovanni XXIII, 20 - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70537 ore serali

## SCAMBIO

SCAMBIO demo per Amige. Alessandro Franceschi via Pecinotti, 24 - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/668374

SCAMBIO Hellfire, After Burner 2 e Ghouls'n'Ghost per Sega Mega Drive. Giorgio Marino tel. 0125/76496

Cerco possessori Amstrad Cpc 464 per SCAMBIARE giochi. Marco Ferrarese via Lego di Montecchio M/B - 74100 Taranto

SCAMBIO giochi per C64 su disco e compro giochi per A500/2000. Sono interessato (per Amiga) ad acquistare un buon programma per fare presentazioni ai giochi veramente professionali. Gianni Fortunato via Domodossola, 49F - 84091 Battipaglia (Sa) tel. 0828/21100 fax 089/657286

SCAMBIO programmi Amiga e manualistica in italiano solo in zona Vicenza. Giorgio Gespari via Ca' Bottara, 32 - 36015 Schio (Vi)

## CONTATTI

Disponendo di vasta soffice e di cospicui arrivi settimanali gradirei CONTATTARE Amige clubs per eventuale scambio software o cessione contro bollettini, pubblico dominio. Mimmo tel. 089/272348 ore pasti

Cerco CONTATTI per A500 nella città di Cosenza. Sono in possesso delle ultime novità come Lupo Alberto, Beast 2, Golden Axe, Robocop 2, Pang e molti altri. Paolo Calabrese via G. Puccini,



# GIOCHERIA



**VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245**  
**16121 GENOVA (zona Piccapetra)**

**IL**  
**COMMODORE POINT**  
**IN CENTRO!**




**NOVITÀ SOFTWARE**



## Il Grillo Parlante

**NOVITÀ SOFTWARE**  
**COMMODORE - ATARI**

**Via S. Canzio 13 - 15 r.**  
**Tel. (010) 415.592**  
**GENOVA SAMPIERDARENA**



CENTRO SOFTWARE C.T.O.

# softel

**IL**  
**SOFTWARE**  
**ORIGINALE**

**A**  
**TORINO**

**10125 Torino - Via Nizza 45/F**  
**tel. 011/6690962**



**Commodore Point**



**LUCASFILM**  
GAMES

THE SECRET OF  
**MONKEY ISLAND**

GIOCHI IN ITALIANO  
DISPONIBILI PER:  
AMIGA  
PC  
ATARI ST



# E'TORNATO..

Dal film americano,  
uno shoot-em-up ricca di azione e  
suspense tra breve sul tuo  
home computer.

Il seguito di

**ROBOCOP**

continuano le  
vicende di un

poliziotto-ondroide,

ora impegnato a fermare il

dilagare di una micidiale droga e

annientare una copia di se stesso,

costruito per fini molvagi.

1994 solo su **LEADER**

Lit. 69.000

Disponibile anche per:

**LEADER**  
**AMSTRAD**  
**AMSTRAD**

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

TM

ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS

**ocean**

